
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2002.6
游戏业界的
过去、现在和未来
2002
·游·戏·业·界·传·闻·的·真·相·
ISSN 1005 250X
06
9 771005 250004



GAME

《电子游戏与电脑游戏》

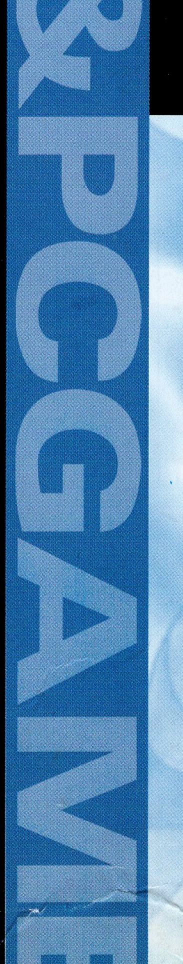


变1 大16开本
印刷精美
设计豪华
变2 封面专色
(五色)印刷
进口纸张
色彩艳丽
变3 容量大幅增加
64页彩页
48页黑白页
变4 栏目精心调整
游戏业界秘闻
游戏文化专题
史上最强内容登场

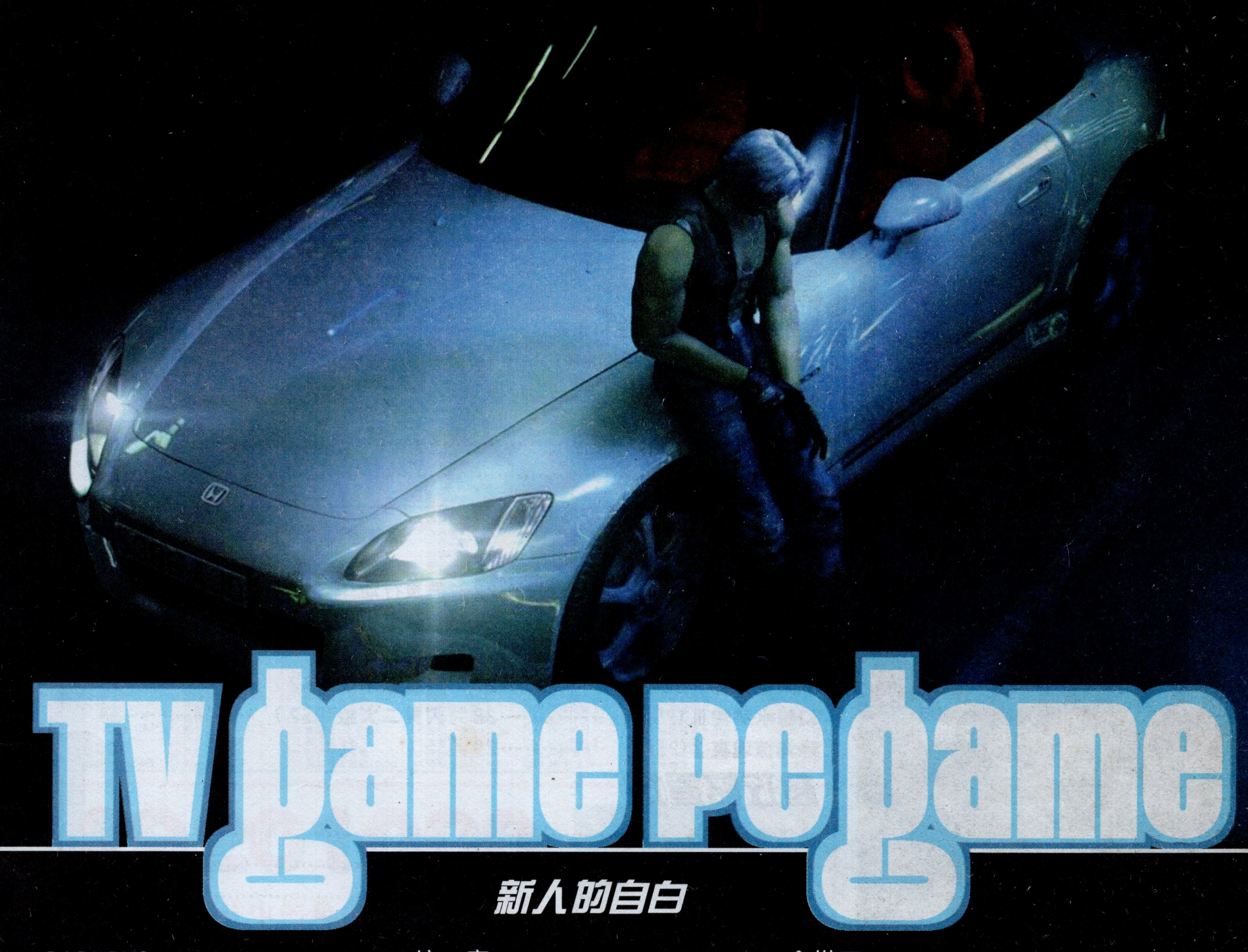
七月号将随刊赠送豪华

VCD：内容包括最新游戏画面首次批露，经典名作集锦荟粹。同时还有大量精彩内容，绝对不容错过。

本光盘为VCD与电脑双用，其中大量赠品相信将令游戏迷大呼过瘾!







新人的自白

DARKING

至于为什么起这个名字老实说自己也不知道，可能是过于喜欢游戏或者动漫中的反派人物吧，就像白河愁一样，DARKING 最喜欢的游戏当然是 SLG 和 RPG。而其中的“机战”系列是 DARKING 的最爱，希望广大的机战 FANS 和我交流机战心得。永远和 SHINING 站在相反立场的 DARKING 敬上

在上一期的刊物上，DARKING 已经逐渐的参与了一些工作了，今后 DARKING 将着手与编读方面的工作，希望大家多多给我来信啊，DARKING 必定是有信必复的，此外面临刊物 7 月改版，游通社也将大幅度更新，如果大家有好的创意，请多多与我联系。

全新的游通社将等待大家的光临。

还有一点就是全新的自由玩家社区。很多朋友因为种种原因对加入方法可能还不了解，其实很简单，就是详细的填写我们的读者调查表，如果你还不是会员只需要在后面写上希望加入会员就可以了，加入了的会员在下期就不用填写是否愿意加入一项。

请大家关注“电电”7 月的改版后的游通社。

惊　寂

第一次公开露面，第一次正式发言，惊寂我是很想给大家留下一个美好的初印象。但是……这种道貌岸然的形象工程我实在是做不来啦！！SHINING 与 DARKING 这两个家伙，明知道我是拉尔夫出了名的暴走王还把我踢上前台，根本存心想拍下我手足无措的模样以为日后取笑敲诈的资本。不过，我岂是他们这两个手无缚鸡之力的家伙算计得了的对象！

铿锒一声，惊寂的血饮刀出鞘，指着台下，幕后 SHINING 与 DARKING 一起失色……

总之，惊寂我是来了，而且轻易的是不会走了，不管你们满意不满意我的个人作风，可以保证的是，工作上我是不会含糊，所以你们不用担心自己投给电电的银子会掉价打水漂。不过，套用传说中某位名将所言：“……你能让 50% 的人认同你所做的事就很了不起啦。”延伸话意，也就是说无论我做的多尽心，总还是会有 50% 的上帝感到不满，而相应的解决方案，就是请你们把这些不满转换成够分量的砖头，向着(一转身，把 DARKING 从幕后拎出)这个家伙用力的拍吧！！被愤怒读者的砖头掩埋，就是他的工作！！诸位切不可心慈手弱而砖下留情！

金带刀

大家好，阿刀这里有礼了！

我是“电电”的新人，进入编辑部以来时时感叹各位前辈和同仁对电玩的执着。相信凭着大家的激情和才艺，“电电”成为中国电玩第一刊必不远矣！我也希望广大玩友能一如既往的支持“电电”、爱“电电”，把“电电”当作你最知心的朋友，让我们共同的愿望早日实现！

我的爱好是围棋，愿能和有我一样兴趣的玩友和我切磋！

征稿启示

第 7 期《电电》改版后页码会有所增加，需要更多稿件，欢迎大家踊跃投稿，稿费优厚！

①新游戏攻略(超攻略道场)
②经典老游戏攻略(杯中酒)
③游戏文化(纵横四海)
④游戏研究、秘技
⑤同人小说、名作大家谈、游戏·生活·我
⑥画稿
⑦各地通信员也请及时与本刊联系

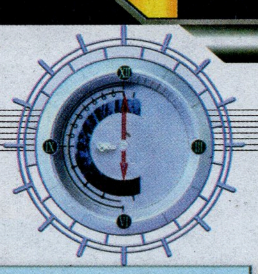
■统一联系信箱：wkhgame@ sina.com
■来信请寄：北京清河邮局 062 信箱，100085

科学时代 2002.6 期
(总第 102 期)下半月版



主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版	科学时代杂志社
编辑	科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	张立新　肖滏龙 陈松南　李晓军
执行主编	冠　文
执行副主编	陈振宇
责任编辑	孔　良
美术编辑	陈振宇
国际标准刊号	ISSN1005－250X
国内统一刊号	CN46－1039/G3
国内总发行	济南市邮政局
订阅出售	全国各地邮局(所)
邮发代号	24－165
出版日期	2002 年 6 月 15 日
印刷	中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证	琼工商广字 04 号
电子邮件信箱	tvgamepcgame@263.net
总编辑室	0898－65349204
社址	海南省海口市公园路 3 号 明星大厦 403 室
邮政编码	570203
广告发行部	0531－7902989 0898－66745593
读者热线	0531－7902989
邮购地址	济南市纬九路邮政投递 分局 008028 信箱
邮编	250021
定价	8.60

科学时代 半月刊 2002.6
电子游戏与电脑游戏



卷首特辑
游戏业界的过去、现在和未来 …… 3
2002 业界传闻的真相 …… 6

业界新闻
业界最新动态报道 …… 14
新作发售一览表 …… 96
游戏榜中榜 …… 21

新游戏介绍
维纳斯计划(PS2) …… 22
星之海洋 2(PS2) …… 24
智慧女神计划(PS2) …… 26
梦幻世界杯(PS2) …… 27
幻想水浒传Ⅲ(PS2) …… 28
恐怖惊魂夜 2(PS2) …… 29
恶灵行动(PS2) …… 30
生化危机 ZERO(NGC) …… 31
恶代官(PS2) …… 32
降魔默示录(PS2) …… 33
闪灵二人组(PS2) …… 33

超攻略道场
绝体绝命都市 …… 34
监视者 …… 42
FF8、9 研究报告 …… 47
太阁立志传 …… 48

编读往来
游通社 …… 52
社区医院 …… 53
社区 SHOW …… 54
游戏・生活・我 …… 55
同人小说馆 …… 56

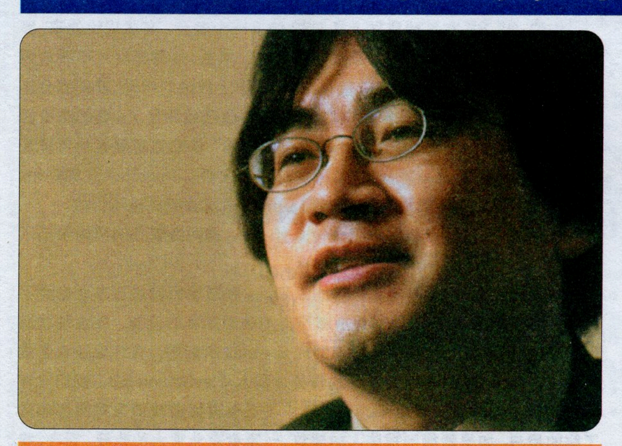
天下机战
银河旋风 …… 59
超级机器人大战 IMPACT 隐藏要素 …… 60

纵横四海
飞马与独角兽 …… 62
名留后世的 56 款游戏名作 …… 66

口袋帝国
口袋新闻 …… 70
口袋新作 …… 72
光明之魂研究 …… 75
洛克人 ZERO 要点攻略 …… 76
口袋封神流程攻略 …… 80
羊的心情要点攻略 …… 82
银河之星小说攻略 …… 84

任天堂 sce Microsoft
游戏业界的过去、现在和未来
——三大硬件厂商的高级制作人畅所欲言

编译/SHINING
责编/ARC



任天堂 取缔役经营企划室长 岩田聪

任天堂的着眼点是……

——从红白机到NGC，任天堂领导了游戏业界约20年。所以，想问一下任天堂领导游戏业界的着眼点是什么？

岩田：从80年代开始，由于出现"アタリショツク（垃圾游戏泛滥）"，导致家用机市场陷入崩溃。我认为在使颓废的市场得以复苏的过程中，任天堂发挥了很大的作用。我们与社内开发组、友社共同协力，不断地向新的有趣的东西发起挑战。在游戏进入复苏时期，我们开始拥有了众多的游戏明星，比如"玛丽奥"，他创造了一个辉煌的时代。与此同时，各种各样的角色都有着自己的表现机会。

——是红白机时代的事了！

岩田：那个时期不仅仅只有任天堂，同期还有许多角色和主题名称被创造出来。其结果是，任天堂的角色被认为是最为出色的。正是由于这种理由，我们在开发使用同样角色的游戏时，常常有意识地引导玩家的期待。在《超级玛丽奥》中，不只是追加地图，每次还会有新的事件发生。其它的游戏软件也是如此，由此角色的价值所以获得了较高的认可。如此不断重复积累，就形成了任天堂现在的地位。

史上最强游戏阵容将在E3上揭晓

——此后NGC游戏软件攻势即将展开，但今年前半年所发售的软件觉得比预期的少。

岩田：预定发售软件的发售日期有所改变，但数量却是很多的。另外，预定软件在后半年就不会延迟了，所以我想在此一年的短期内软件将会非常充实，阵容强大。宫本茂也宣称"今年是史上最强的发售阵容"。现在是主机硬件发售的第2年，想要达到一定的目标——打破历史和传统，开始新的挑战，将会有各种各样的软件相继抛出。

——"史上最强的发售阵容"，真是令人期待啊。在E3展上将能切身体验吧？

岩田：在E3上确实能够尽情尝试了，能够亲身接触体验游戏是非常重要的。现在已经可以看到"赛尔达"的影像了。这次的"赛尔达"将会带来全新的感受，宫本茂也强烈希望能得到大家切身体验后的评价。比起对画面风格的喜好，接触游戏时的感想、反应更加重要。毕竟，我们所作的是电视游戏而不是电影，这一点将在"赛尔达"上得到鲜明的体现。如果接触之后，没有令你惊叹不已的话，那么就意味着我们的挑战失败了。

——其它还有哪些主题名称呢？

岩田：在E3上，有"赛尔达"、"玛丽奥"、《星际火狐》等。在今年内将会涌现出众多的优秀软件，请做好尽情享受的准备吧。

——在GBA上，今年有"口袋妖怪"的发售预定。这个在E3上是否有详细介绍？

岩田：因为是谨慎的大作，所以还没有贸然作什么宣传。GBA今年也会推出强力的游戏，发售软件本身也是对主机硬件的考验。——像"口袋妖怪"这种软件也有可能在NGC上运行，真是难以想象啊（笑）。

岩田：确实如此（笑）。在有关运行方面，E3上我们会有各方面的解答。不过，因为要特意作"秀"使大家大吃一惊，所以现在还不能透露。

——最近的重大新闻，有史克威尔加入任天堂的消息。我想知道有关这方面的内幕情况。

岩田：首先，经常听到有批评说，在任天堂的主机硬件上就只有任天堂软件。究其原因是，任天堂被认为是从来不对软件开发商作出让步。但事实是，即使是我们低头退让也解决不了问题。对于软件厂商而言，通过任天堂主机硬件进行挑战性的尝试当然是必要的理由之一。另外还有一点就是该硬件要普及，在不普及的阶段是没有开发软件的吸引力的。但是，为什么这次的合作能够得以实现呢？在过去，几个人花费数月作成游戏的情况现在已经不复存在。再加上近期软件的定价下降倾向，开发费用增多，收益也就下降了。另外，就目前的情况而言，对于那些对现有游戏腻烦的玩家，如果不提供有新意的游戏，就无法达成高销量。基于这种状况，软件商与任天堂之间的合作就变得非常必要。我们之间并不是城下之盟，而是双方都互有需要，是以公正为基础达成合作的。这种情况将来会越来越多，这是由时代所决定的，我们也正在努力开展新的合作。

——据说通过NGC和GBA的运作，"FF"也将于年末发售？

岩田：有关发售日，站在目前的立场上还不能做出回答，但是在年末的时候你一定会见到该系列新作的身影。我想在那时，它一定会成为调动玩家购买欲的重要因素。

20年后任天堂将作何打算？

——在最后还想问一下有关将来的事，游戏业界今后将会有怎样的动向呢？

岩田：说实在的，10年前或5年前，我自己还都想象不到现在游戏业界的状况。在游戏的开发方面，既有先制定好厚厚的说明书再制作的，也有由一张小纸片上的点子开始制作的。根据我的经验，后者一般能做出有创意的游戏。当然，虽然决定了大体创意，但如果不付诸实施话还是不为人知的。在游戏产业中有很多共通的地方，就像3D动画直接导致了游戏的变革一样，每一次技术的发展都会使业界焕然一新。所以，通过新的技术使得用户感受到前所未有的震撼，这将是继续生存的关键。如果做不到这一点，就不得不从主角的位置上退下来。我认为，我们的工作就是属于这样的性质。创新意识往往是在工作现场突然产生出来的，山内社长曾经这样说过："因为娱乐不是实用品，如果没有比以前的商品更新的产品就会变得没有价值。"这句话启发了大家，现在还常常会引起我们的思考。正是由此，任天堂的商品才获得了高的评价，这种思想我们在今后还要延续下去。

——确是至理名言。

岩田：约20年前游戏业界诞生，继而发展成世界产业。在20年之后，任天堂使用计算机的硬件和软件，将继续使世人震惊。不过那个时候，不知是否还能再称之为电视游戏。



SCE 执行官 佐伯雅司

PS 获得成功的原因是什么?

——回顾过去,1994 年 SCE 开始进入家用游戏机领域,PS 开始发售。那个时候,SCE 有多高程度的自信呢?

佐伯:实际上,对于"成功还是不成功"这个问题,当时并没有什么意识。在那个时候,媒体对作为家电、AV 厂商的索尼参入游戏业界之事作了负面报导,成为 SCE 初期创业的一大阻碍。在那种状况下,很难有绝对的自信。除了九多良木(SCE 代表取缔役社长)先生,大家不都是那种心情吗(笑)?

——原来如此。

佐伯:不过,我们对待"怎样努力才能成功"这个问题采取了极为认真的态度。发售 2 年后,"全部的游戏在这里集结"的著名口号仍在继续。以当时的状况而言,分为以 SFC 为代表的家用游戏机、街机、PC 三大市场,从玩家那里传来的呼声是希望业界各方能集合起来,而 SCE 就是从这时开始起步的。当时,在社内流行着"如果没有软件的话,那就只是个箱子而已"这么一句惯用语。

——软件毕竟是非常重要的。

佐伯:成功的理由就在于此了。软件是逐渐地分阶段发展起来的,而带动各个阶段发生飞跃的就是史克威尔的《最终幻想Ⅶ》,艾尼克斯的《勇者斗恶龙Ⅶ》。这已经成为游戏业界的标准模式,这些作品本身也得到了飞速发展,彼此之间也展开了激烈的竞争。

——到了 PS2,发售后 1 周销售量达到 100 万台。真是鼎盛啊。

佐伯:这次反过来是对主机硬件的期待很高,因为具有与 PS 向下兼容以及 DVD 的播放机能,再加上 PS2 游戏软件最初已经又相当多的数量,所以玩家一开始考虑的就是能尽早买到主机。在发售之前,我们对到底能否热销心里还没有底。所以在发售之后当被告知售出了 100 万台时,真是吃惊不小(笑),那已经是过去的事了,结果确实是非常好的。1 周内 39800 日元的商品销售近 100 万台,现在还难以相信。令我们不安的是,当时并没有花费金钱作宣传。因为用户的期待很高,所以就没有采用大力进行广告宣传的方法。1999 年的发表会和秋季游戏展,是发售半月前所举行的 PS2 体验。连续 3 次活动的举办,最终导致出现了这种结果。

2002 年是收获之年

——之后,曾经一度有软件贫乏的呼声啊。

佐伯:直到《鬼武者》出来之前一直都很艰苦,受到了用户的严厉批评。然而,CAPCOM 的稻田敬二曾经说过:"虽说开发起来有一定困难,但是只要制作出来 1 部之后就习惯了。"经过一段时间以后,软件的质量和推出速度便越来越令人满意了。当然,这对于其它的主机硬件来说也是同样。因此在《鬼武者》发售的时候,以"来了、来了、来了"作为广告的主题宣传标语,那也正体现了 SCE 当时的心情。

——确实在《鬼武者》之后,软件阵容变得充实起来,特别是进入今年以候,打击普遍开始感受到了气势。

佐伯:50 万销量以上的热门作品大幅度增加了,2002 年终于到了收获之年。今年,PlayStation BB 服务(以下简称 PS BB)是会成为重点的。

——这很容易理解。在 E3 上,还能看到怎样的作品呢?

佐伯:现在,日本的游戏市场具有前一段时间所没有的气势,各游戏厂商在北美、欧洲将用充分的软件销售作为主要战略方针。在这种意味上,我想在 E3 上各种各样的软件厂商将会有战略性的标题发表,详细情况还不是很清楚。SCE 在日本国内将会连续发售《我的暑假 2》、《泡泡龙》等游戏软件。夏季以后的软件还有很多,请安心等待吧。

PlayStation BB 将逐渐建立起来

——2002 年的主要着眼点是周边系列服务扩大,毕竟 PS BB 也是其中一项非常重要的课题。在此方面将会如何展开呢?

佐伯:PS BB 在某种意义上是 PS2 的下一个舞台。有关网络的事,要依靠到目前为止,其它机种以及本社的经验。毕竟,这需要经过不断地探索、提高来逐步建立啊。最初只能是这样,谈不上数量的问题,最初都会走弯路。在那个过程中,与 PS 同样,只要能小有收获就满足了。真的想去尝试一下啊。提起 PS BB 的话题,其实与"FFⅪ"的建立有着某种特殊意味。因为"FFⅪ"不是只对应宽带,所以基本上只要有 PlayStation BB Unit 就可以玩了。如果不慎重考虑 PS BB 的概念和商业模式是不行的。

——现阶段,经常从用户方面传来有"对这种网络服务的结构很不了解"的呼声!

佐伯:确实,对于不使用网络的人来说,我想他们会对这方面完全不了解。结果是,重量级的网络用户却不得不使用简单的设施。在这种状况下,无法使用可以完成各种各样事情的 E-mail 机能等。或许现在大多数人是因为非常喜欢"FF",为了玩的需要才购入 PlayStation BB。我们或许可以从那些人那里获取启示,因为其中不乏有喜好游戏而又对网络非常了解的用户。如果能得到那些人的建议,一定会有非常大的收获。现在,我们正处于一项壮大实验刚刚开始的阶段。

——实验好像会持续很长时间吧?

佐伯:因为谁也没有作过那方面的尝试。PS BB,简而言之或许就是 PS 2.5。将各种各样的东西浑然一体地享乐其中,你可以将其视为另一"平台"。要想创造轻松舒畅的环境,就需要在那里多下功夫了。在此对关注此事的读者先说一声,不管怎样,在 PS BB 中蕴涵着 PS 3 的感觉,大家还是快点试着去玩玩吧(笑)。

"游戏毕竟还是戏"的断言……

佐伯:现在最为担心的是主机硬件的销量。在软件销量上,虽然由于大作的出现会有所改变,但与平均值相比没有太大变化,应该没有超过现有的数字。有关周边系列服务方面就不得不抱有危机感了。原因的一方面是,没有竞争的格局。虽然现在 PS2 的占有率为 60% -70%,但这并不值得高兴。以长远眼光去看,是市场缩小了。在这一点上很值得注意。

——就是说,有竞争的必要……

佐伯:以"棒球"为例,我认为现在的日本游戏市场与去年的职业棒球状况相同。去年,巨人战的收视率就非常差。但是今年阪神的状态很好,媒体以他们的对决构图为素材作了详尽报导,收视率骤然提升。所以说这种现象很有趣。与体育新闻一样,游戏媒体需要这种构图。去年,我在接受各种各样的采访时曾说期待新的主机硬件。那并不是随便说说,而是真的渴望。说好听的,就是希望北美方面能激活游戏市场。日本这方面的形势实在太好了,但是没有竞争对手是不行的。

——为了使游戏业界兴盛,那种构图确是必要的啊。

佐伯:软件厂商方面,像史克威尔与艾尼克斯之间的竞争,难道这不是理想的构图吗?软件上的这种构图虽然没有什么特殊意味,但会由此鼓动用户吧。"VR 战士"对"铁拳",竞争得越激烈越好,因为那必定会有一定的效果。

——谈谈有关将来的话题,今后,SCE 的商贸经营方向是怎样的呢?

佐伯:一边制作游戏一边玩游戏当然是必要的,另外还要继续维持电影、音乐、游戏这 3 大娱乐支柱。此前,《恐怖惊魂夜 2》发表之时,由当时的气氛感受到的是"很难说这就是游戏"。这在从前曾被称作是"类似电影的游戏",但最后结局是"游戏毕竟还是游戏"。我们不得不断言那毕竟还是游戏。如果不照此继续的话,就不能将其作为文化保留下来。毕竟我们还是不能放弃游戏啊!



微软 常务取缔役 大浦博久

微软为什么要推出游戏机呢！？

——在最初得到消息说要推出家用游戏机的时候，当时的真实想法是什么？

大浦：最初并没有听说要推出家用游戏机，据传闻说是某种硬件设备之类的东西。但是，对于我来说，微软不应当去着手开发什么硬件。我们是适合于做软件的公司，所以当时就在考虑"不太想做啊"。不知什么时候"Xbox"这个单词终于传到耳中，才知道"原来这不是谣言啊"(笑)。

——在 Xbox 的事业建立之前，大浦先生的工作是……

大浦：建立新事业并使之逐渐步入正轨，这就是我的工作了。因此，一起在微软共事的同事们立即就会考虑到"Xbox 就交给大浦去做了"。

——对美国微软本社在此方面的进展上有什么印象深刻的事情吗？

大浦：不管怎么说，对美国本社制造的控制器(手柄)之大还是颇感震惊啊(笑)。不过，硬件虽然很大，毕竟不是原创配套的东西。就像是使用费拉里引擎装配出来的卡迪拉克，有这种感觉。但在控制器上……说服美国方面颇费了一番唇舌，如果日本这边能够独自完成手柄的设计制造就好了(笑)。

——Xbox 是在 2000 年 3 月 10 日于日本发表的。

大浦：是的。游戏方面的市场是日本最重要的市场，微软正因为考虑到这一点，才定于在日本发表。计划立即制定——在之后的 3 月 30 日，即东京游戏展的前一天，在有大批记者到来的时候进行 Xbox 的发表。我们特别安排了"Xbox 计划室"的部署，并作了发表的准备工作。当时我本认为自己与游戏展的发表无关，就和家人说好准备一道去滑雪。28 日在住所忽然接到电话，说是"希望能在 30 日的讲坛上发言"(笑)。于是只好对孩子们道歉，马上返回东京作了 Xbox 的发表演讲。

——真是意料之外的手忙脚乱啊。

大浦：是啊。其实当时还处于正在考虑"为什么我们要制作硬件"这个阶段。虽说是"既然要做就得做啊"，但当时在某种意义上还是"没有办法啊，既然让做就去做好了"。

——从什么时候开始，大浦先生对此项工作燃起热情了呢？

大浦：在发表结束两个月的 6 月份，比尔·盖茨来到日本。在他回国的时候，我用车将他送到成田机场。当时，我直接向比尔询问："为什么要制造硬件？"他的眼睛就像是动画片里那样闪闪发光，对我这样说："电子游戏世界是与计算机世界完全不同的另一世界，即使是有创造性理念的人，能够使自己的构想成为游戏也是非常艰难的，因为他们无法使用 100% 的力量。如果将全部的创意设定为 100，那就有必要制作出比 100 更高的游戏平台，这样我们就可以开始给下一代的孩子们创造出新的世界了。"啊，听了他的这些话，我自己也想要这样做了。

坦言发售时间太晚

——之后的顺序大致是先经过北美的发售，然后于 2 月 22 日在日本发售，是这样的吧？

大浦：在日本的发售大致如此。但是，发售不久即出现了问题(Xbox 主机划伤光盘的事件)。就像是跑马拉松时一下子回到了起点位置，再重新起跑的感觉。于是，我们只好考虑以 4 月 25 日发售的《HALO》作为新的起始点。

——发售前后，在思考上有没有什么改变？

大浦：我最大的反省点是，没有将 Xbox 所独具的优点宣传出去。从用户的角度所看到的是，29800 日元的 PS2 和 34800 日元的 Xbox，拥有 400 款游戏软件的 PS2 和只有 20 款软件的 Xbox，仅此而已。画面、音响、网络的优势虽然已经渐渐得到用户承认，但价格的差距、软件的差距还是无法与之抗衡。坦率地说吧，如果网络 Online 战略不照现在这样运行发展，就很难得到用户的跟从。关于此方面，在 5 月的 E3 展上会有发表的。

制造者们正在揭去主机硬件的面纱

——软件方面的战略如何？

大浦：现在，虽然还不能作一定完成程度的发表，但已经得到第 3 方伙伴的协助，我想到时候一定会突然给大家一个意想不到的惊喜。不过，到 E3 为止，只能依靠《HALO》这一部作品决胜负了。想看看这个软件能够牵引硬件到什么程度，这在某种意义上就是赌博。对于硬件的推出时间，确实是晚了一点。这样的话，我想就需要一边尝试一边推进了。

——对于 Xbox 上的软件如何考虑？

大浦：虽说还是要利用 Xbox 的优势，但我想以日本软件制造商的制作本领，使用 PS2 的力量制作出 Xbox 水准画面的游戏也是可能的。由此，最近我也在考虑不能全部倚仗于画面的漂亮，于是便推出了 5.1 声道，我想使之标准搭载到 Xbox 上。硬盘方面的可能性还有待于挖掘，在这方面还期待着未知的力量。很多软件厂商都曾表示过"能够开发出到目前为止从未有过的游戏"，然而现在能够实现这一愿望的主机硬件也就只有 Xbox 了，很值得骄傲吧。

——大浦先生常说，Xbox 是由制作者逐渐揭去面纱的。

大浦：是那样的。在美国，最优秀的导演都在好莱坞制作影片。因为只有在那里，他们才能够将自己想要表现的内容在影片中表现出来。同样的道理，完全再现出想做的游戏，或许只有依靠 Xbox 2 了。

——Xbox 2 主机出来了吗？

大浦：这不正是这类游戏器材的宿命吗？虽然并不了解它们的生命周期是怎样，但既然跨进了这个业界的门槛，就要努力前进了(笑)。

——史克威尔宣布将给任天堂的主机 NGC 提供游戏软件，对这方面你怎么看？

大浦：将来到 Xbox 这边来的可能性也是很高的。我想，在不久的将来，如果不是以系列游戏软件，而是以网络游戏软件为主流的话，那么也就无需再讨论在哪个主机硬件上制作的问题了。

对于压倒性挑战，只有接受绝不放弃！

——那么，有关 Online 方面怎样呢？好像 PS2 阵营要先行一步了。

大浦：无论谁先走都没有关系。虽说 Xbox 完全对应宽带，但也不可能一口气将大多数人一下子全都吸引过来，当然不可能是这样。而等到 3 年之后，能够继续与 Online 保持关系的主机硬件就一定是 Xbox 了。也就是说在因特网的整个范围内，不知道危险潜伏在什么地方，在某种意义上就是危险意识。而在我们所构筑的 Xbox 网络框架中，提供出了最为安全的网络游戏环境。

——和世嘉共同开发的街机机版现在怎样？

大浦：因为开发公司打算运用最高马力的引擎进行开发，所以并不急于发表。

——那么，在最后，您认为今年将是怎样的一年呢？

大浦：不管怎样，想做一个"什么都有"的年。各种各样的人为了 Xbox 而工作，各式各样的伙伴向我们伸出援助支持之手……之后听取各种各样人的意见，即使是一点点也好，这么想的话就会坚信什么都能办得到。虽然像是挑战已经到来，但或许到现在为止的还不算是真正的挑战。从现在往后，"压倒性的挑战"才真的会到来。

——期待啊！

大浦：微软的计算机用文字处理软件以及合理化的系统都是完全没有敌手的，它们几乎覆盖了整个市场。所以我对未来充满信心，在这个发展的过程中，即时出现再大的变故或挑战，也不能使我动摇。

2002

编译/SHINNING
协力&责编/ARC

游戏业界传闻的真相

软件篇

游戏软件传闻的彻底调查!!

长久以来，游戏界如同一切娱乐业一样，总是传闻不断。"xx系列出续篇了""xx移植到某一主机了"……种种说法刚刚出现又即刻消失，之后说不定又会在某一时刻浮现出来……玩家的喜怒哀乐因此而被牵动，对于游戏的挚爱使得他们宁愿去相信美丽的谎言。

最近日本游戏业界的年度财政决算期已然终了，又到了开始拟定下一期发展计划的阶段。所以，现在正是对于那些传闻作一个综合调查的最好时机。游戏业界允许各种天外奇想，但事实的真相毕竟只有一个！下面，就请大家随我一起去看看隐藏在迷雾中的GAME世界的未来吧！

2002年的"FF"是这样的！

超人气的"最终幻想"系列总会成为游戏业界热门话题的核心内容。前些日子已经发表过的"史克威尔提供GBA软件"的新闻想必大家还记得，任天堂那边也宣称"在GBA上'FF'的新作正在制作中"，从而使得在NGC主机上推出"FF"系列的可能性大大增强。那么，事实究竟是怎样的呢？

史克威尔业务执行官桥本真司："今后'FF'发展方向仍然是PS2。不过，负责GBA上新作开发的河津、制作'FF6'的田中、石井，以及'FFⅦ'的松井，属于'FF'的分支流派。因此可以这么说，'FF'的定义是随着各自开发者的不同而改变的。虽然不久前播放的TV版动画'最终幻想：UNLIMITED'是以河津的个人手法为基础制作的，但我们不是还能从中看到他所要表现的FF世界观吗？"

从以上的谈话中我们可以想见，在GBA版的"FF"上也会显现出那种分支流派的影响！

"现在还有各种各样的'FF'在制作中，除了田中、石井制作组于5月16日发售的《最终幻想XI》外，松野已经在制作'FFⅫ'。另外，在北濑的《王国之心》结束之后还有……啊，今冬的节目真是丰富多采，可千万不要错过啊。"

也就是说，在《FFⅫ》以后，北濑就将准备《FFXⅢ》了。如果推测无误的话，那可是一个特大的喜讯！不管怎么说，"FF"系列都一定不会令大家失望！

最终幻想:UNLIMITED

该TV版动画于去年10月在日本放映，SQUARE的河津秋敏在其中体现了个人对于FF系列的理解。





SQUARE业务执行役员 桥本真司

桥本真司是SQUARE公司的骨干之一，主要负责开发·营业·营业企划·宣传·专利事业部。从他的谈话中，我们得到了许多关于该公司的宝贵信息。

“FFX”的续篇秘密开发中

在互联网上到处都煞有其事地流传着“FFX”要出续篇的传闻！在“FF”国际版中赠的特典 DVD 所收录的特别结局中，很多人推测说故事将会延续，但实际情况究竟如何呢？

桥本：“的确，那个结尾部分显示出像是有续作的样子，但那只是按照大家自然而然的思路顺理成章地制作出来的，仅此而已。”(笑)

那么究竟是否有这方面的打算呢？

“这就像是当初根据玩家的反应而在《王国之心》中加入克劳德一样，角色有可能会在其它游戏中客串登场。并且，以后还会考虑将他们安置到商业活动中。”

原来如此！也就是我们可能会在未来的其它作品中见到“FFX”主人公们的身影，这样可不算过瘾呀！

▶在“王国之心”中，喜欢“FFⅦ”的玩家欣喜地见到了克劳德的身影，这真是令人感动的设定呀！





◀从商业的角度考虑，SQUARE 不会令“FFX”中的人气角色就此沉寂下去。就如同克劳德在“FFT”以及“王国之心”等作品中客串一样，我们一定还可与他们再会。

GBA 与 WS 的“FF”产生冲突

在 WS 上会继续推出新的史克威尔名作，而“沙加”系列和“FF”系列仍是主流。然而此时，GBA 也即将发售“FF”系列作品，于是便产生出了“掌机战争爆发”的传闻。

桥本：“回顾过去可以知道，史克威尔的最初掌机作品不就是 Gameboy 的《魔界塔士沙加》吗？那是由河津制作的。而大家所熟知的《浪漫沙加》以及《沙加领域篇》等也理应会回归到掌机上面……”

当然两者之间并不存在什么战争了，今后史克威尔也会持续供给这两种掌机新的游戏软件。

在 WS 上也将会有原创的大作于近期登场，真想早点得到确切消息啊！



◀因为 SQUARE 公司已经注册了“沙加”系列的商标，那么其相应的作品一定会列入日程安排。真的很希望过去 SFC 上的“浪漫沙加”系列能够在掌机上复活。



▶假如“FF”系列作品会在 GBA 上出现，那么厂方会否安排与 NGC 的连动功能呢？任天堂和 SQUARE 这对过去的黄金搭档也许会在不久之后再度爆出惊人消息。

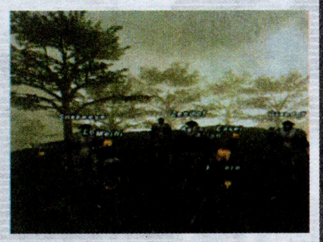
在“FFⅪ”之后的其它网络游戏

“FFⅪ”的发售必将掀起网络游戏的热潮，由此也出现了 SQUARE 即将制作下一网络游戏的传闻。

桥本：“还要做各种各样的摸索和尝试，目前的重点还是‘FFⅪ’。嗯，确实此后会进一步致力于网络游戏，但还需要一段时间。首先开展一些网络游戏方面的伙伴配合活动。其它的也就是明年以后的事情了。”

啊！似乎的确是有着进军网络游戏领域的打算，详细情报只有暂时等待！

▶假如会制作“FF”系列以外的网络游戏，你最希望的是什么呢？最适合的应该是“前线任务”系列吧！



PC 版“FFⅪ”发售日程披露

倍受游戏业界瞩目的“FFⅪ”发售日为 5 月 16 日，然而同时开发的 PC 版“FFⅪ”那边又如何呢？

桥本：“在 pC 版方面，与 PS2 版同样必须要进行 β 版测试。不过那要等到 PS2 版发售以后了，现在还没到宣布何时发售的阶段。”

这确实也是正确举措。不过，从 PS2 的 β 测试版到成品版发售的时间间隔来估算，应该大致可以推测出 PC 版发售的日期了。如此算来，5 月发售 PS2 版之后再发售 PC 的 β 测试版，这样大致应该是在夏末了。

顺便提一下，在海外的“FFⅪ”发售方面，由于基金设备的整备、网络费用等问题，到现在还未有着落。在近期内，就只有日本国内的用户可以享受“FFⅪ”的乐趣了。

在 i-mode 上“FF”登场

日本各大媒体已在去年 7 月披露了“FF”将在手机上登场的有关内容，那么此后的动向怎样呢？

桥本：“本公司会在收益性方面认真考虑的。作为二次著作产品，商品啦、书籍啦什么的，总会成为大家讨论的话题。不过，由于制作者是史克威尔，所以就更加引起关注了。过一段时间，或许还会有更为有趣的新闻呢！”



更有趣的新闻应该就是可用手机玩“FF”系列游戏的确切消息，不过这与日本以外的玩家似乎没有什么直接的关系。

“时空之轮”的续篇将推出

众所周知，商品的名称一旦向专利局申请后，就将作为注册商标受到保护。我们的采访组对现有的注册商标作了调查，结果发现在史克威尔的注册商标里赫然有醒目的“时空之轮”！这会是“时空之轮”系列的续篇吗？

桥本：“不仅是‘时空之轮’，‘圣剑传说’、‘浪漫沙加’等也会暂时用这种新的命名形式注册推出。而实际上之后是否真的采用就另当别论了。‘时空之轮’应当是由田中的小组制作，可现在他们正忙于‘FFⅪ’呢。”

据目前的状况来看，还没有“时空之轮”的续篇登场的迹象。但是，在“FFⅪ”发售后，这个系列就有启动的可能性了！

《勇者斗恶龙Ⅷ》将于2003年发售?



"《勇者斗恶龙Ⅶ》之后的5年以内不会出下一部。"(笑)这是2000年11月10日《FAMI通》组织的堀井雄二和坂口博信的对话访谈中,堀井雄二所宣称的。那距今已有1年半的时间了,而"勇Ⅷ"的开发状况究竟怎样了呢?

ENIX:"很遗憾,现在还不能作回答。"

堀井氏在对谈时宣称,希望能在3年之后制作出"勇Ⅷ",也就是2003年。这样的话,现在的开发是否进行顺利呢?预测是否能顺利实现呢?另外,"勇者斗恶龙"系列游戏软件不仅对游戏业界,对经济界也有着重大影响。"DQ"的发售日往往会对股价造成巨大的影响,下面是对证券分析家的采访。

国际证券分析家村上宏俊:"在'勇Ⅶ'的时候就有着各种各样的传闻,而这次暂时还没有什么情报。不过,大致在'勇者'的新作发售1年前,从ENIX的股价中就可以显示出微妙的浮动了。由于现在还未能看到股价浮动,所以据此可推断距发售日还会有1年以上的时间。"

游戏分析家们的意见也是同样,大部分意见集中为明年发售的可能性近似为零。

游戏分析家平林久和:"软件是作为PS2用,发售可能要在次世代PS(PS3)推出后的半年左右了。"(笑)

不管怎样,根据现阶段判断,大致是在2004年-2005年了。毕竟还是希望能够像堀井氏所宣称的那样,更早一日推出。

还是在PS2上发售吗



现今是主机硬件世代交替的时期,"勇Ⅶ"会在哪一主机上发售的问题就曾经引起过广泛关注,那么"勇Ⅷ"呢?ENIX的本多圭司社长在作"勇Ⅶ"发售前的财政决算时宣称:"照目前的市场运行状况推测,'勇者'系列的新作在PS2上发售的可能性很高"。如能实现,期待通过PS2的机能使得该系列进一步强化。

开发公司变更,"勇Ⅷ"将会怎样

今年2月,原本作为"勇者"系列开发公司一员的HEART BEAT表明要从制作业务中撤退,这一消息对于游戏业界而言犹如是一石激起千层浪。主要担当程序制作部分并确立了"勇者"的游戏系统的HEART BEAT倘若果真撤离开发组,那么今后的系统方面将会如何呢?

ENIX:"已经确定了新的开发公司。"

对于新开发公司加入,以及对应网络的传闻都引起人们关注……堀井氏在自己的主页上谈到"即使'勇Ⅷ'加入online成分,在和单机版的游戏成份比例上预测也会控制在8:2以下。虽然并不像现在的热门话题'FFⅪ'那样完全对应网络,但还是有加入相应的有趣网络要素。"



▲在"勇者斗恶龙Ⅶ"中,村庄和迷宫等都采用了3D技术,那么"勇者Ⅷ"又会给我们带来怎样的惊呢?到目前为止,该系列的游戏系统几乎无可挑剔,但仍希望其画面质量能有所提升。

"勇者斗恶龙"系列的开发会社

名称	开发会社
Ⅰ~Ⅴ	CHUNSOFT
Ⅵ	HEART BEAT
Ⅶ	HEART BEAT アルテピアッツァ
Ⅷ	???

著名游戏制作人倍出的"勇者斗恶龙"系列

作为CHUNSOFT的代表人物,中村光一参与了"勇者斗恶龙"Ⅰ代的制作工作,为"DQ"系列的系统打下了基础。此后,高桥宏之加入到"勇者斗恶龙"Ⅳ代的制作行列,内藤宽则在Ⅲ代与Ⅳ中发挥了重要作用。总而言之,在"勇者斗恶龙"的历史中,留下了许许多多著名游戏制作人的名字。所以,当得知该系列开发会社变更的消息时,难免会引起业界内外的振动。

中村光一 高桥宏之



"勇者斗恶龙怪物版3"将会移植GBA

将《勇者斗恶龙》系列的1代2代合并移植PS的事想必大家还记得。接下来,引起大家关注的就是3代了,其发售日是否已经确定了呢?遗憾的是,向EXIX询问的后未能得到答复。但是,具有如此高人气的作品无论如何是不会被ENIX放弃的。如果发售的话,考虑到时代潮流,应该是会移植到GBA的,又或许是在NGC上?真是倍受期待啊!





“樱大战”将在PS2上发售新的系列



《樱大战4》终于发售了，“樱大战”系列总算可以告一段落。然而，在前日所举行的世嘉 GameJame2 活动中，PS2 用“樱大战”系列的进展再一次受到关注。

西野：“将3代的制作人员1分为2，与4代的制作平行进行。我们正在着手于PS2版的研究工作，内容方面已经大体确定下来了。”

广井王子：“DC版的‘樱战’实际上是米田故事的完结。”

新系列内容直击！！

西野阳氏：从事《樱大战》系列开发，众所周知的主要制作人。

寺田贵治：同样从事《樱大战》系列开发的精明制作人。

——新系列的开发状况如何？

寺田：主要部分已确定下来。实际上，目前已经投入到次回灵子甲胄的建模设计工作中。

——发售日大概是在……

西野：“DC上到3代的发售为止，大至花费了3年时间，而PS2版的研究还是有相当进展的，不会再让大家等那么长时间了。发售日虽然还未确定，不过有可能会在什么时候突然杀出来哦。对此还是有相当自信的(笑)！”

——都有什么内容呢？是否准备了新要素呢？

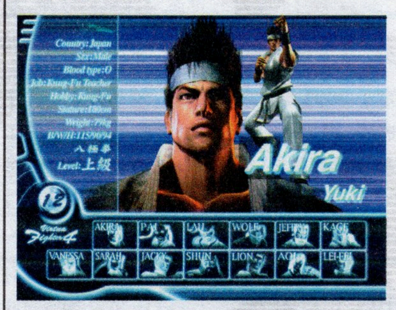
西野：“PS2版《樱花大战》即使是对于初次接触‘樱大战’系列的人也能轻松上手。既然是好不容易才开始了一个全新的系列，当然就绝不可能不加入新要素了(笑)”。



新《VR战士QUEST探索(暂题)》的真相披露

铃木裕：“在以往世嘉与任天堂各据一方的年代，我从来都未曾想到过会与任天堂一起工作。而现在能够到京都亲自拜访宫本茂先生并一起工作，对我来说真是一件无比荣幸的事。”

看得出这两家昔日的死敌现在已化干戈为玉帛，将隔阂完全打破了。



SEGA－AM2 通告：此次由Game Jam制作发售的《VR战士QUEST》并不是像“VR战士”系列那样的格斗游戏，也不属于《莎木》类型的游戏。是可以在从孩子到大人之间的广阔范围内展开的游戏，是对应于《VR战士》发售10周年的纪念之作。其中会加入AVG、RPG等多种元素，“VF”的角色也会悉数登场，主旨仍离不开格斗。

游戏类型现在仍未有定案，但依照铃木裕那种突破创造极限的性格，或许又会诞生出一款像《莎木》那样多元化的全新类型游戏，真是很令人期待呢！





◀曾经深受国内玩家喜爱的铃木裕表示与任天堂的合作是自己的一大幸事。

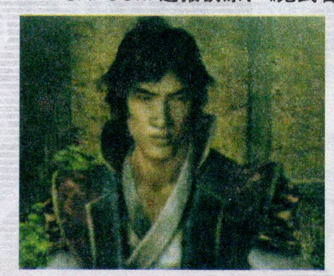
在Xbox上将发售《VR战士4.1》版

SEGA－AM2 通报：目前正 Xbox 上正忙于进行海外版《莎木》的开发，未曾进行《VR战士4.1》的开发工作。

不过，长久以来玩家对于加强版似乎已经变得越来越冷淡，真正受期待的还是系列真正的续篇。

《鬼武者3》的主人公是谁

CAPCOM 通报获原：“《鬼武者3》现在正在制作中！当然发售日还不能确定，至于主人公的扮演者嘛，还是先让大家尽情发挥想象吧。不管怎么说，制作者稻船像是正在考虑一个使玩家大吃一惊的人物。”



此外，也有人猜测三代的主人公形象将会参考好莱坞电影明星。假如届时在《鬼武者3》中见到梅尔·吉卜森的面庞，你会不会感到惊讶呢？



《生化危机 4(暂名)》的发售日期

CAPCOM 通报荻原氏:“3 月刚刚进行了‘生化 1’的发售,马上 4 月又会有多种多样的行动展开。4 月 19 日的《FAMI 通》上已经公布了《生化危机 ZERO》的有关情报,之后不久便会有大量情报和游戏软件公布,要想玩齐全部还需花费 3 年左右的时间。在此期间,1 年之内可以让大家享受 2 部‘生化’作品。”

1 年 2 部?也就是说按这个系列此后的发售顺序考虑,就可以推测出 4 代的发售日期了吧?

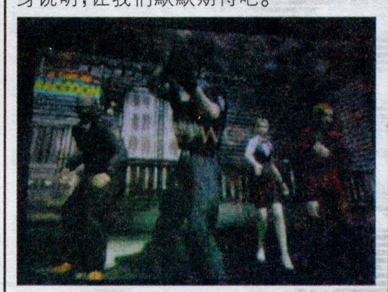
荻原:“还不能依此作出判断。作为完全新作的 4 代与复刻版的 1 代以及‘维罗尼卡’等是不同的。也是因为如此,所以在 4 代发售之前,希望大家能将以前所发售的‘生化’系列玩齐。”

关于 4 代的开发状况,在之前的《生化危机》战略发表会上,制作人三上真司曾亲口说过“正在锐意开发中”,也就是说 4 代的开发已经开始了。如果照此步调进行的话,或许在不久的将来 4 代的身姿就会显现出来了吧。

《网络生化危机》的进展

CAPCOM 通报:“现在正在锐意制作中。有关系统方面目前还无法发表,对应网络的具体细节也还不能对外界公布。”

看来是还没到发表详细情报的阶段。在 2000 年的“商业战略发表会”上公布标题以来已经 2 年,这次 CAPCOM 第 1 开发部部长船水氏在解说其它作品的途中,突然公开了《网络生化危机》的概念影像,但除此以外有关游戏内容的情报一切都未能发表,想必是花费时间的经典大作了。CAPCOM 那边没有人现身说明,让我们默默期待吧。



《死或生 3》将移植 PS2



土原氏:“据制作者板恒所说,如果 Xbox 互换基版推出,即会试着作移植,所以说在街机上推出的可能性并不是没有,然而目前还无法作出判断。在有关移植其他机种基版的问题上,那种品质还是大多倚赖于 Xbox 的性能。现在 NINJA 已着手开始新作了,这本身也就说明了问题。”

哦?这似乎是在告诉我们《死或生 4》已经在酝酿中了!

NGC 版《赛尔达传说》

任天堂通报:《赛尔达传说》游戏的乐趣需要亲手玩过才能感受得到,只是依靠画面还难以表达出来。因此在玩家实际拿到手中以前,我们会控制画面的公开。



据说会有使用 NAMCO、世嘉、任天堂 3 家公司共同合作的 TRIFORCE 基板的街机版《赛尔达传说》登场,会有这种事吗?

任天堂通报:现在不能对此做出回答。

那就先让我们期待吧。

《灵魂力量 2》将于秋季进入家庭

《灵魂力量 2》将于街机、PS2、X-box、NGC 上推出。关于街机版的发售时间,开发者世取山氏曾经发言:“在夏季之前就可以玩得到了”,大致考虑会是在 6-7 月。关于其它机种的发售时间则存在着各种各样的流言……



NAMCO 通报:家用版的进行状况现已达到一定程度,在家用版的发售日方面 3 个机种的发售时间会大致相同。

有关通信对战方面,“现在还无法对此作说明”,实际上现在主人公还没有被确定下来。

《GT4(暂名)》的发售日期决定

SCE 通报:目标定于 2003 年末制作完成。现阶段正在忙于海外版《GT 赛车》的制作,腾出手的人依次会转移到“GT4”的工作中去。目前还只是处于研究阶段,如果快的话会在今年年中全面投入制作工作。由于此次作了大的调整、进化,所以导致运行错误不断发生。请大家期待这部作品的问世!

《人面鱼》将于 GBA 上出现吗?

VIVARIUM 斋藤:“《人面鱼》的下一作品构思还需要相当长的时间。到底会进化成何种生物呢?这个暂且保密。网络如同是一片汪洋大海,想尽可能地进入到外部海域去。驱动的准备和技术研究方面,还需花费 3 年左右的时间。到底会变成什么样子呢,一想起来就会觉得很有趣。”

原来并不是《人面鱼》!今后要密切注意 VIVARIUM 和任天堂的动向了。

《宿命传说 2(暂名)》的标题之谜

NAMCO 通报:还只是暂名阶段,现在只考虑到用《宿命传说 2》这个标题最为合适。

硬件篇

游戏硬件传闻的彻底调查!!

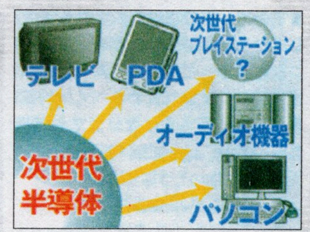
除了在软件领域流传着各种各样的传言外，近期对于各大游戏硬件厂商的猜测也是不绝于耳。次世代主机的风起云涌使得游戏玩家对于业内的风吹草动变得格外敏感。原本不太关心的各种数据现在也成了与游戏店商家讨价还价的论据，玩家素质提高了，但是对于传闻的免疫力却似乎比过去有所降低。造成这一现状的直接原因，我们还是可以归结为玩家的痴情和一厢情愿的美好期望。

究竟在未来的时间里，游戏硬件领域会出现怎样的变化呢？下面，是我们针对较为普遍的几项传闻所进行的调查，希望对大家有所帮助。

次世代PS(PS3)的性能是PS2的1000倍

今年3月在美国举行的Game Developers Conference中，SCE的冈本常务兼CTO表明，次世代半导体的演算能力目标是PS2的约1000倍。但是，并没有发表这种高性能的半导体能否在次世代PS上搭载。也就是说，所谓的PS3能够比PS2性能强1000倍，目前而言还只是理论上的推测而已。

SCE通报：这是制造者一方的希望，还要进行半导体以及网络技术等的探索，现在还难以做出详尽的回答。



◀次世代半导体将会在家电领域广泛得到应用，但是是否能够应用于PS3尚属未知之数。

冈本氏在同一演讲中还提出："此后的新世代PS主机是建立在生物工程学基础上的。"将来会产生出怎样强大的主机硬件呢，真是难以想象啊！

"口袋PS2正在开发中"这是真的吗？

SCE通报：虽然经常会进行新商品的企划、开发，但是否最后付诸实施就另当别论了。就目前来说，还没有关于便携游戏机的具体计划。

究竟是PSone的后继机呢，还是新的便携机呢？好像的确是正在进行一些秘密企划的样子。



在"FFXI"发售的同时将下调PS2主机本体的价格？

本体的生产转移到中国的情报在美国新闻中已经作了报导。随着日期的迫近，便出现了许多PS2主机本体价格下调的传闻。（PS2价格变动情况请见右表）

SCE通报：与以前展开的PS商务同样，一直在努力为大家创造提供更低廉的价格，但具体在何时下调价格目前还不能向外界透露。

时间	价格	变更点	备考
2000年3月4日	39800日元	记忆卡同捆	本体发售日
2000年12月8日	39800日元	DVD用软件同捆	"保镖"发售
2001年4月18日	OPEN价格	采用エクスパンシゥンベイ	"GT3"发售
2001年6月8日	39800日元	"GT3"同捆	"最终幻想X"发售
2001年6月29日	35000日元	-	PS2 Party in Summer召开
2001年11月29日	29800日元	-	"合金装备2"发售

NGC终于开始网络服务

任天堂通报：随着"梦幻之星网络版1&2"的发售，NGC也将开始迈入网络。"梦幻之星网络版(episode)1&2"的发售时机是要根据世嘉的意向决定。

那么，是否会以此为契机推出其它Online游戏呢？

任天堂通报：正如3月28日记者见面会上本社前田、宫本的发言，Online将会作为游戏扩展的一条途径。然而，现阶段对应Online的软件在预定上还没有，还是请大家暂且等待一下今后的作品情报。

遗憾！好像与Online还有一定的距离。在记者见面会上，宫本茂曾经说过"如果想做的话，任何时候都可以"，那么倘若任天堂在什么时候突然发表大规模触网，也绝对不是不可能的了！



▲"梦幻之星网络版(episode)1&2"打响了NGC进军网络领域的第一枪，其华丽的画面表现是否会吸引大量的新老玩家呢？

NGC价格将下调

任天堂通报：在制造成本削减等现实状况下，将来下调价格的可能性并不是没有。不过，在近期降价的预定还没有。

有消息说1月末NGC用驱动将在中国以量产体制投入生产，这或许是主机降价的希望吧？


ゲームキューブ
任天堂、中国で生産
夏から、コスト引き下げ

◀日本报纸报道了任天堂将在中国设立生产线的消息，这使得降价的猜测获得了有力的证据。但是，这能够成为事实吗？

任天堂公司准备进军街机市场

真是让人大吃一惊的传闻，任天堂果真是有这方面的考虑吗？

任天堂通报：近期，本社还未有这种打算。

确实，《F－ZERO AC(暂名)》的街机版是由世嘉贩卖的，那么任天堂就真的没有这方面的打算吗？

S社通报：比起进军街机市场，更感兴趣的是能够让开发街机的游戏公司承认——"NGC也能达到街机一样的程度呀！"

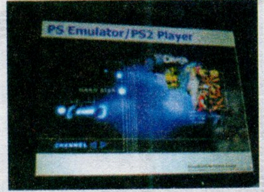
从话语中可以听出任天堂对于NGC主机性能的自信，真的可以做到与街机媲美的程度吗？





PS BB 的模拟机能将在何处再现？

在PlayStation Meeting2002上发表的宽带导航（是一种具有各种各样内容和功能的软件）中有"PS\PS2模拟"的文字！！内容是通过网络可以享受在PS2硬盘上下载的游戏。如果能够依此而玩到以前发售的PS和PS2游戏，那可真是一大幸事了。



SCE通报：正在开发中，将会使得以DVD－ROM那样大容量的软件和与之同样品质的游戏也可以在上面运行。

这不能不使人期待啊！

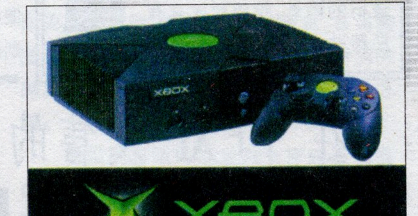
X－box 不损伤 DVD－ROM 的改良版主机即将面世

会有这种事吗？让我们听听来自微软方面的报导。

微软通报：目标定于4月中旬左右，将对各个专卖店库存的主机进行检验核查。对其中有问题的主机会作本体更换，各专卖店可以安心地进行X－box贩卖了。已经出现划盘现象的用户可以针对因此造成的损失，随时要求更换和赔偿。



但是由于想要保存以往的珍贵纪录而不拿去修理的人也大有人在，能不能在保存纪录的前提下作主体维修呢，遗憾的是现在微软给与的答复是NO。

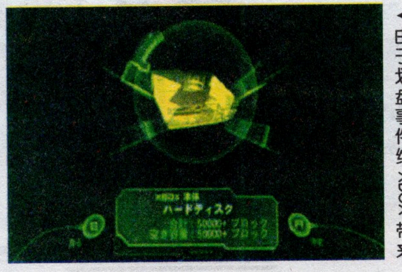


XBOX 的记忆容量无限

无论是进行游戏的存储还是作多枚音乐CD的录音，硬盘空间的空容量显示都是"50000＋"的样子，丝毫没有减少的迹象。这是初期的不良状况？或者是……

微软通报：不是不良状况！在硬盘记忆管理画面，显示出的是"50000＋"的含义代表了：实际使用了一定的容量后，显示的数字也不会有所减少，因为XBOX的储存量远大于此。目前不会出现记录空间不足的情况。

原来是这样，不是故障就好。看来可以不用顾及容量，尽情去玩了。



◀由于划盘事件给XBOX带来了很多的负面影响，以至于人们在发现一些不同寻常的地方的时候，总会怀疑是否又是主机存在某种缺陷。实际上此处的记忆容量表示恰恰反应了XBOX的超值之处，其容量令人放心。

硬盘容量有两种！？

据传闻所言，Xbox硬盘的容量分为10G和8G两种。

微软通报：无论买哪个主机，所使用的硬盘容量全部都是8G。并不是传言所说的两种容量。

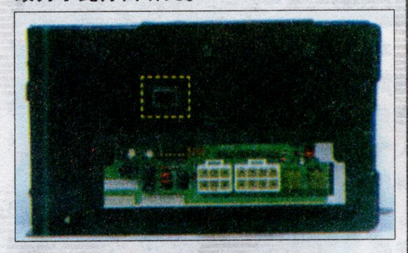
不知道传言的来源何在，但以后XBOX会否发售对应的外挂硬盘呢？



TRIFORCE 基板是否对应宽带!?

这是任天堂的街机与 NGC 互换基版 TRIFORCE。

任天堂通报：有关 TRIFORCE 方面，由于现在正处于开发途中，所以很难就此作出回答。现在所能说的就只是，对于游戏来说最基本的还是软件，我们会尽可能致力于此方面研究。



网络用软件的开发会延迟



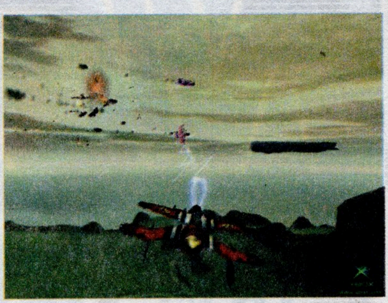
微软通报：有关服务内容及开始时间的情报将在 E3 上作具体的发表。开始时期先要作调整，稍迟些再作软件、系统的开发。

预定是依照北美、日本、欧洲的顺序开展 X－box 的网络服务。如果能在在 E3 展上发表北美的网络服务，那么日本方面就会在年内开始吧。

PC 游戏的移植真的很轻松吗

曾经有一段时间，部分媒体在猜测 XBOX 性能时，总会提到与 PC 游戏的互换性。实际上，这是微软的形象效应而已。但是，就 XBOX 的开发平台而言，移植 PC 游戏应该是十分轻松的事情。

微软通报：因为使用的是为 windows 而提供的 Directx 的游戏开发环境，所以在移植上是很方便的。不过，既然是移植到了机能强大的 X－box 主机上，就要考虑更进一步的发展了，也许会出现一些电脑玩家熟知的软件标题。



▼在 PC 领域的确存在着大量的优秀游戏，能够将其移植到 XBOX 上的话，相信一定会受到家用游戏用户的欢迎。



GBA 世嘉的名作将会于海外陆续登场

欧洲 SEGA 公司与海外游戏厂商 THQ 相继将 SEGA 的名作移植 GBA 上，那么这是否意味着其它名作系列也有可能相继登陆到任天堂的这款手持游戏机上呢？比如"疯狂出租车"及"梦幻之星"……

世嘉通报：传闻确属事实。不过，是否也会在日本发售还未确定。

这对于 GBA 玩家来说实在是一条令人振奋的好消息。



新型 WS 正在开发中



BANDAI 公司的手持游戏机 WONDER SWAN COLOR 推出已经有一年半的时间了，随着液晶技术的发展，WS 会不会在今年推出新的型号呢？

BANDAI 通报：当然是会进行新型的研究・开发工作。不过，目前还没有到向大家发表的阶段。

从话中可以看出新型手持机应该已经研制开发之中，让我们拭目以待吧！

正在开发面向孩子的特殊化游戏机

BANDAI 通报：回答是 NO。确实会有增加动画题材游戏的倾向，但也会准备原创 RPG，以及在 PS 上博得人气的《妖精战士》等优秀作品，今后会保持良好平衡地发售各种软件。



▲动画题材的游戏很受低年龄玩家喜爱。

▶过去机种上的名作也很受期待。

NEWS 业界新闻 Time

PlayStation2

HARD WARE SCEI预计五月中旬出货25个PS2硬盘

光荣于4月17日公布了PS2网路游戏《信长之野望Online》，这是目前继《FFXI》之后，又一款公布的网路游戏大作，KOEI也希望这款游戏能达到销售30万套的目标。







而《FFXI》将于5月16日推出，这两款PS2网路游戏都必须搭配PS2硬碟套件才能执行，所以SCEI正调整供给体制，希望在5月中旬前能出货20－25万套硬碟套件，以满足市场需求。

SOFT WARE 来PS2上起舞吧！！

KONAMI表示，当初在PS上掀起一阵热舞旋风的的跳舞游戏《DDR》，将继续在PS2上让玩家跳个爽，5月16日推出的《DDRMAX－Dance Dance Revolution 6thMIX》将要让玩家疯狂舞动。

PS2版不但收录了超级多的舞曲，也能让玩家选择难易度，老少咸宜喔。最可喜的是，当初PS版的跳舞毯也能在PS2上继续使用。

SOFT WARE 《黑暗之云》将二度席卷？

以开发PS2早期名作《黑暗之云》(Dark Cloud)闻名的日本LEVEL 5公司，日前更新官方网站，宣布将制作两款新作，其中一款游戏展示了隐隐约约的主角背影，让日本游戏界猜测这是不是《黑暗之云》的续篇？



而LEVEL 5公司也将在近期内正式公布这款神秘作品，是不是《黑暗之云2》呢？大家拭目以待吧！！

SOFT WARE 美丽的战斗英雌

KONAMI与日本TAKARA共同宣布，他们将于2003年夏天，在日美欧同步推出根据人气玩偶COOL GIRL制作的一款科幻动作游戏。



一群隶属于秘密战斗部队CARDINAL－GARRISONR美艳女英雄，将在玩家的指挥下，与意图毁灭地球的邪恶势力展开殊死搏斗，她们之中有东洋女忍者、重武装的金发辣妹……已经知道的就有12种造型，不知道E3展上还会公开那些新面孔，真是值得期待。









SOFT WARE 《召唤者2》最新画面公开

THQ公司前阵子公布，他们去年在PS2上推出的A.RPG《召唤者》，将在PS2上独家推出最新继作。从新公布的画面看，不但游戏画面更加华丽，超过百位以上的NPC角色、广大的游戏舞台、数十种召唤魔法，让游戏内容比前作更为庞大。





SOFT WARE 《鬼泣 2》现身



根据美国最新一期游戏杂志 PSM 的报道，CAPCOM 全球热卖 200 万套的动作大作《鬼泣》，其续集已经确定正在开发中，并将在 E3 展上公开，而这期 PSM 的封面人物就是主角但丁。

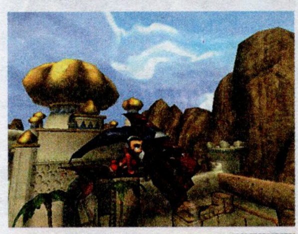
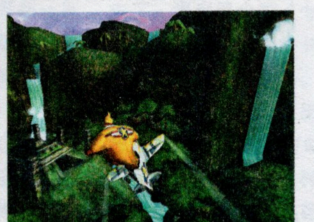
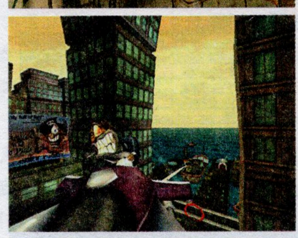
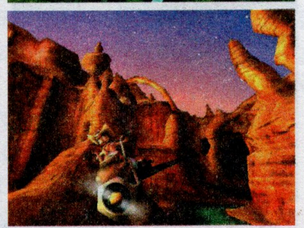
目前《鬼泣 2》开发度为 30%，不过画面表现已经非常令人震撼了，更火爆的动作，更爽快的轰杀，这就是《鬼泣 2》带来的快感。主角但丁依然是一身巨酷的鲜红皮衣，但却少了一分阴晦，多了几分明朗。

游戏预计 2003 年初发售，希望 E3 展上会有更多好料。

SOFT WARE 飞吧 飞吧——《Freaky Flyers》

美国 Midway 公司公布了一款 PS2 卡通风格的飞行竞速游戏《Freaky Flyers》，让玩家操纵可爱的卡通人物来一场疯狂的空中追逐。

美式卡通一向以夸张闻名，这款游戏也完全展现了这个特点，玩家操纵着卡通人物开飞机狂飙乱舞，在各种奇形怪状的舞台进行无厘头的飞行，看着那些卡通人物随着速度与位置变化不停摆出各种夸张的表情，包准你会忍俊不禁。

SOFT WARE 我是毁灭者?



突然爆发的宇宙射线，令主人公产生了不可思议的超能力，也令自己的人格分裂成善良与邪恶两种极端的个体，彼此激烈争斗。而玩家所扮演的，竟然就是想要毁灭人类的邪恶一方！？但是，在主人公天下布恶的前行道路上，将会出现自称正义的美少女、驱魔斩妖的巫女姊妹、宇宙三人组等等美女英雄们，誓言不惜一切代价也要阻挡玩家毁灭人类的企图。

这款设定古怪的游戏，名为《HOOLIGAN ~ 在你们之间的勇气》，是日本 PCCW 公司去年年底在电脑上推出的人气美少女游戏，移植到 PS2 上，预计 8 月发售，售价 6800 日元。



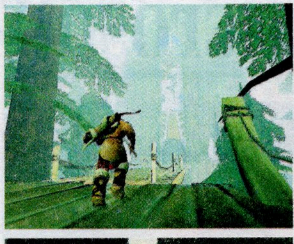
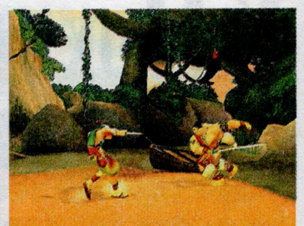
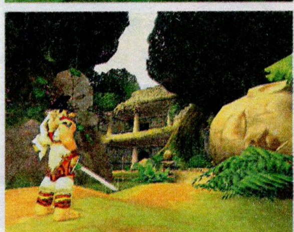
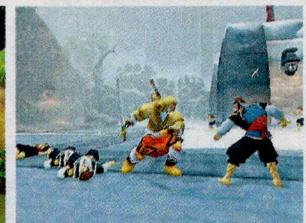


SOFT WARE SCEI 公布最新原创作品

SCEI 美国分公司日前表示，他们正在开发一款 PS2 原创动作游戏《The Mark of Kri》，这是一款卡通风格的游戏。玩家在游戏中扮演一位年轻的游牧战士，因为一股邪恶的力量使得族人纷纷老化面临死亡威胁，为了保护族人，年轻的战士 RAU 毅然踏上冒险旅程。

为了精确表现出人物动作，SCEI 公司还聘请了迪斯尼专业动画师负责，而且从公开的画面中大家可以看到，无论丛林或雾原，或者是极地冰原，都具有极高水准的素质。

SCEI 预计今年 5 月 E3 展正式公开这款游戏，爱好动作游戏的玩家可以开始数日子啦^^

SOFT WARE 《Ratchet & Clank》新画面公开



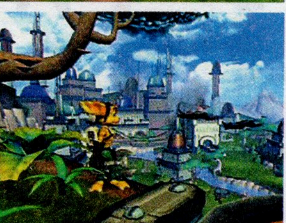
Insomniac Games 公司前几天表示，他们将在 PS2 上开发一款动作游戏《Ratchet & Clank》，并预计 5 月 E3 展公开展出，现在又有几张新画面公布了。

在游戏中玩家将操作 Ratchet 与 Clank，这一对火爆搭挡，在游戏世界中横行霸道大肆破坏。由于该公司先前有开发《宝贝龙》（Spyro）的经验，相信《Ratchet & Clank》也会好玩又刺激！！









SOFT WARE ENIX 公布新作《Robot Alchemic Drive》

在这款名为《Robot Alchemic Drive》的游戏中，玩家能操纵各式机械人在广大的舞台中与入侵地球的外星人展开激战，畅快淋漓的破坏感会是游戏的一大乐趣。游戏预计今秋推出，更详细的资料请期待我们的后续报道。

EVENT 《FFXI》的漫画教学

PS2 的超大作《FFXI》将于 5 月 16 日登声，而 SQUARE 为了让玩家更快融入游戏，在官方网站开设了一个《漫画教学》专区，以轻松诙谐的方式引导玩家进入游戏世界。

XBox microsoft

EVENT 厂商对 XOBOX 降价抱持肯定

微软于 4 月 18 日正式调低欧洲、澳洲 XBOX 主机售价，对因为高售价而销售低迷的欧洲地区而言，无疑是一大刺激，而不管北美、欧洲地区的游戏厂商，也对微软此举抱持高度肯定。

EA 表示，微软早该将欧洲地区 XBOX 调低了，因为这对 XBOX 的推广是一大阻力，平心而论 XBOX 硬件机能是目前所有主机之冠，首批游戏水准又非常之高，却因为 XBOX 居高不下的售价，阻碍了前进的道路。对于微软此次降价措施他们感到很高兴，也对 XBOX 未来的市场看好。

TDK 也表示，XBOX 降到 299 英镑，跟欧洲 PS2 同价，但因为 XBOX 硬件机能与附加价值都比 PS2 更好，而且网路规划更完备，在同样的立足点上，XBOX 的确有他的优势在。

EVENT 微软调降 XBOX 预期销售目标

微软财务长日前在一个视讯电话会议中表示，微软将大幅调降当初预期 6 月底全球 450－600 万台的目标，调降到全球 350－400 万台。

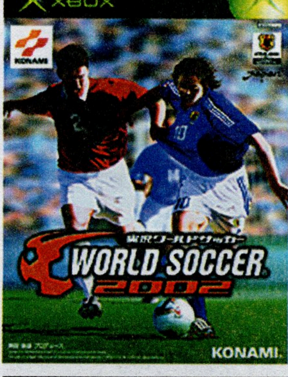
而调降目标的原因，主要是因为日本、欧洲销售远不如预期，所以他们已于 4 月 18 日正式宣布欧洲 XBOX 降价，也预期 2003 年 6 月底达到全球 900－1100 万台目标。

EVENT 日本 XBOX 游戏厂商军心动摇

相对于北美、欧洲游戏厂商的欢欣鼓舞，日本 XBOX 销售低迷，连带使日本游戏厂商对 XBOX 失去信心，严重一点，甚至一些 XBOX 游戏也纷纷跳槽到敌对的 PS2 阵营，目前跳槽游戏名单如下，看来微软尚需加劲稳定军心啊！！

游戏名称	发售日	售价	发行商
式神之城	6 月 27 日	5800 日元	TAITO
Double S. T. E. A. L	秋天	未定	Activision
沉默之丘 2	7 月 4 日	4800 日元	KONAMI

SOFT WARE 《实况世界足球 2002》发售日确定



KONAMI 表示，他们最新一款 XBOX 足球游戏《实况世界足球 2002》确定于 5 月 23 日推出，售价 6800 日元。

XBOX 版本将会发挥硬件优势，表现出全系列最高素质的画面，让玩家能有观看电视实况转播般的新感受。而在 XBOX 版本还会追加原创的“制服设计模式”，玩家不但能培养自己的专属球队，连制服也能从头到脚来设计喔！！





EVENT 板垣伴信为 XBOX 扯旗

TECMO 知名格斗游戏《死或生》系列制作人板垣伴信在接受美国 XBOX 官方杂志专访时表示：

BOX 是台非常棒的主机，尤其是开发环境非常优异，让游戏开发者能很快进入状况，并充分发挥 XBOX 强大的硬件功能，他对《死或生 3》的成果非常满意，而因为在 XBOX 上的开发经验十分愉快，所以他目前只专注在 XBOX 游戏开发，并没有到其他主机开发游戏的打算。

5 月份 E3 展，TECMO 将有重量级游戏公布，首先是他们动

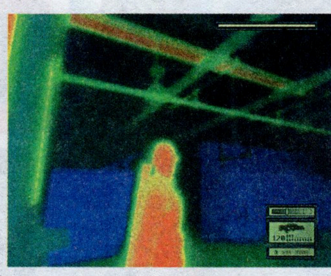
作游戏《忍者龙剑传》，不过目前对应平台未定，应该会在 E3 展会决定对应那台主机。

第二个是以《死或生》为基础开发的新游戏，并不是格斗类型，而是以女性角色为主的新类型游戏，也会有新人物登场，对应平台已经决定是 XBOX。

最后，板垣伴信宣称《死或生 4》已经在开发中，而且会有新角色登场，对应平台目前未定。

EVENT 《Splinter Cell》跨平台潜入

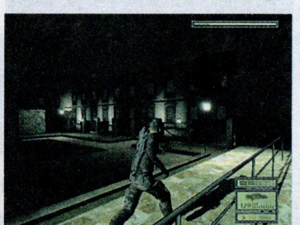
《彩虹六号》之父汤姆克兰西的最新小说《Splinter Cell》被 Ubi Soft 公司改编成一款动作冒险游戏，对应 XOBX 与 PC 两大平台，预计 5 月 E3 展正式公布。



在这款游戏中，玩家扮演的是美国国家安全协会第三小队队员 Sam Fisher，因为恐怖份子入侵国家秘密生化机构，并威胁以生化病毒污染全球，玩家奉命潜入被占领的研究机构，希望能顺利化解危机。

《Splinter Cell》是利用《Unreal 2》3D 引擎开发，画画表现非常优异，尤其是在光影表现上，注意看看游戏画面，其中一张铁网的影子即时投射在主角身上，这种精细的投影效果让人惊讶。

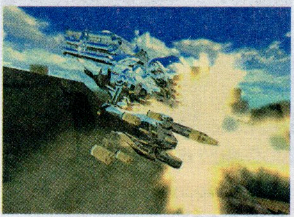


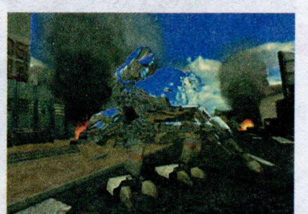


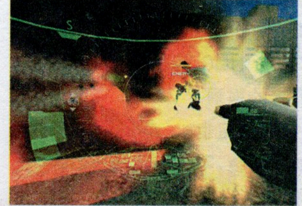
SOFT WARE 《无所遁形》新画面浮出

日本元气公司更新了他们开发中的 XBOX 机械人动作游戏《无所遁形》（Phantom Crash）的官方网站，公布了最新游戏画面。这款游戏预计 6 月推出，售价 6800 日元。

这款游戏的最大卖点，就是玩家的机械人能使用 <光学迷彩> 隐形，一如电影《铁血战士》中外星人开启光学迷彩之后，因为光线折射而产生的扭曲效果，让自机形踪更隐蔽。而在光学迷彩过程中那种若隐若现的折射效果也是一绝。



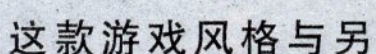






这款游戏最多支持四人对战，如果敌人也用光学迷彩藏匿起来怎么办？这时玩家就要善用"声纳雷达"或是自己的兽性直觉，找出敌人行踪，不然可会沦为众矢之的，被人打着玩。

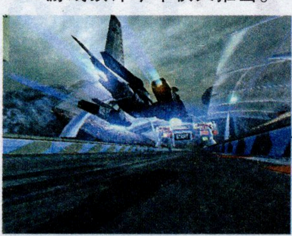
SOFT WARE 《Quantum Redshift》极速狂飙



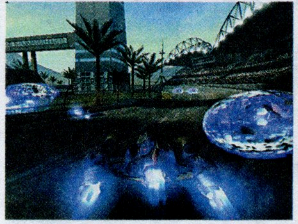
喜欢飙车的朋友有得高兴了，微软表示，他们将发行一款由 Curly Monsters 公司开发的科幻赛车游戏《Quantum Redshift》，如今有新游戏画面公布了。

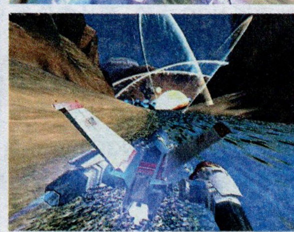
这款游戏风格与另一款科幻赛车游戏《Wipout》颇为类似，游戏设定在未来，玩家开着各种磁浮飞梭来一场超高速追逐。除了快到让人头皮发麻的时速 950 公里飙车之外，游戏画面表现也是呱呱叫，逼真的贴图、华丽的 3D 特效就不用说了，请大家注意第一张画面，荧幕上有水珠产生的光影折射效果，着实让人眼前一亮。

游戏预计今年秋天推出。









SOFT WARE 《飞龙战士》十月冲霄、《天罚》年内降临

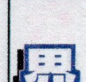


Infogrames 公司日前更新了他们欧洲地区游戏发行表，倍受玩家瞩目的《飞龙战士》《死亡之屋 3》《Unreal Championship》赫然在列，预计会在十月份于欧洲地区推出。

由英国 Collective Studios 公司开发的异色格斗游戏《天罚》（Wrath）与一般格斗游戏最大的不同，在于出场角色全部是存在于西洋奇幻世界中的魔兽、召唤兽，在一个广阔的 3D 舞台中，巨













大的魔兽们将展开一场争夺魔兽之王尊号的死斗，从天上打到地底，地水风火四色魔法各显威力，一拳轰破一座山壁不过等闲，把地面打个大洞让岩浆喷出这才有点意思，超过 20000 个多边形描绘和凹凸贴图的运用，充分发挥出 XBOX 强大的硬件机能。






GameCube

EVENT 任天堂如何应对 XBOX 降价?

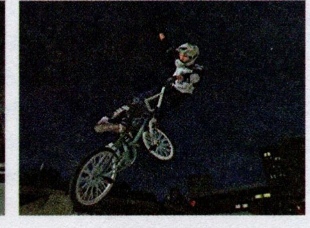
4 月 18 日微软正式宣布欧洲、澳洲 XBOX 主机降价，幅度高达三分之一。与此相对，欧洲任天堂日前宣布，预计 5 月 3 日推出的欧洲 NGC 主机，预计售价为 199 欧元，折合人民币约合 1665 元，首批出货预计是 50 万台。

199 欧元，确实是超低的价格，足足比微软 XBOX 调降后的 299 欧元便宜了 100 欧元，再加上同步有 20 多款游戏推出，杀伤力不小啊！！欧洲 NGC 的低价策略是否针对 XBOX 而来，任天堂没有多做说明，不过可以确定的是……鹬蚌相争，渔翁得利，玩家真是赚到了^^

SOFT WARE 越野赛车新作《Gravity Games Bike》

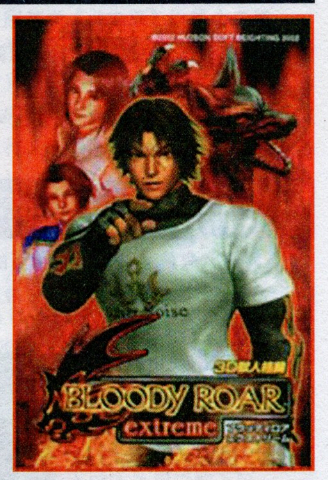
Midway 公司的这款新游戏收录了 21 位顶尖车手的最新资料，让玩家骑着拉风的越野自行车在广大的 3D 舞台中心情展现花式特技，数量多达 400 种喔！不喜欢玩花式特技的玩家也不用闲着，另有越野竞速比赛，让你飙个够！！



SOFT WARE 《血腥咆哮》打造全新片头

充满野性的格斗游戏《血腥咆哮 extreme》将在 4 月 25 日推出，售价 6800 日元，而 Hudson 公司还针对这款游戏设计了一段原创片头动画，素质还不错，下面截取了几个画面以飨玩家。





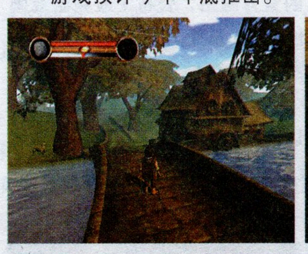


SOFT WARE 《霍比特人历险记》新画面公开

《指环王》电影横扫五大洲，其貌不扬的霍比特人瞬间成了万众瞩目的明星，即成世界级明星，岂有不在游戏中一展风采的道理？在由 Inevitable Entertainment 公司开发的这款以电影为主题的第三人称动作冒险游戏中，玩家将扮演善良的霍比特人步上摧毁魔戒的冒险旅途。

从公开画面中看，游戏风格颇为轻松讨喜，而且在 3D 场景的规划，尤其是水的表现上可圈可点。

游戏预计今年年底推出。




SOFT WARE 《Capcom vs SNK 2 EO》登陆 NGC

CAPCOM 日前又公布一款 NGC 新游戏，就是曾在 DC 与 PS2 上大获好评的 2D 格斗游戏名作《Capcom vs SNK 2》，而 NGC 版正式定名为《Capcom vs SNK 2 EO》。

所谓的 ED，就是简单操作 (Easy Operation)，除了完全移植 DC / PS2 游戏内容，还追加了一个 NGC 版原创模式 <GC - ISM>，让玩家能利用按键使用力量的强弱，决定攻击的轻重，在使用超必杀技的判定也会更简单。此外，NGC 版还会追加新角色，不过目前资料不明。游戏预计 7月推出。

当月业界动态

EVENT 皮卡丘也来开派对

根据美国游戏软件分级委员会（ESRB）公布的最新游戏分级表，赫然发现任天堂有多款以前从来没有提过的 NGC 游戏开发中，其中最引人注目的，就是以《宠物小精灵》为主题的游戏集锦《Pichu Bros: Party Panic》。

《宠物小精灵》本身就是风靡全球的超热门游戏，多达数百只的神奇宠物本身也可以好好发挥，《Pichu Bros: Party Panic》中到底会藏有多少惊喜呢?期待 5 月 E3 展能有更多消息公布吧!!

SOFT WARE 《神机世界》发售日确定

日本 Sting 公司表示，NGC 版《神机世界》确定于 7 月 26 日推出，售价 6800 日元。

这款两年前曾在 DC 主机上推出的 RPG 游戏，NGC 版将完全移植其内容，对游戏平衡度也会进行调整，让 NGC 玩家更容易上手。不过可惜的是 NGC 版不会增加剧情或强化画面效果。

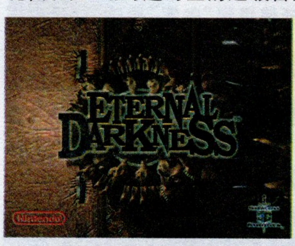




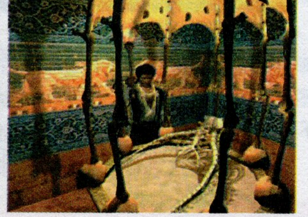

SOFT WARE 《永恒的黑暗》来袭

任天堂日前又公布多张由 Silicon Knights 公司开发的恐怖冒险游戏《永恒的黑暗》(Eternal Darkness) 最新画面，游戏将于 6 月 24 日推出。

这款游戏横贯古今数百年，玩家在游戏中必须从中古一直玩到现代，不同的时期扮演不同的 12 位主角，延续着转生而来的灵魂，展开一场跨越时空的超级冒险。







EVENT SCEI 公布 2001 年度财务报表

因为 PS2 游戏产业的迅猛成长，SCEI 游戏事业部创造了前所未有的超高获利纪录，这不但是 PS/PS2 成功的世代交替的结果，更进一步奠定了 PS2 游戏龙头的地位，报表内容如下：

	2001 年度	与 2000 年度比较
游戏部门营业额	1 兆 37 亿日元	+51.9%
营业利润	829 亿日元	+1340 亿日元(2000 年度为 511 亿日元赤字)
PS2 主机销售	1,807 万台	–
PS2 游戏销售	1 亿 2,180 万份	+8,640 万份
PS 主机销售	740 万台	–191 万台
PS 游戏销售	9,100 万份	–4,400 万份

SONY 集团总裁出井伸之表示，PS2 事业部能够创造的巨大利润，主要是因为 PS2 主机的大热卖，以及相关游戏销售成长所致，所以能让游戏事业部营业额一举突破兆元大关。PS2 已经成功进入成长获利期，未来的发展更加值得期待。

EVENT PS2 全球销售冲破 3000 万大关

根据 SCEI 欧洲分公司的通告，PS2 在欧洲的销售数量已经突破 880 万台大关，再加上日本 990 万台、北美地区 1130 万台销售，目前 PS2 全球销售达到 3000 万台，遥遥领先另外两大主机目前的市场占有率，坐稳游戏龙头宝座。

虽然形势一片大好，但 SCEI 也不敢掉以轻心，5 月 E3 展上，PS2 将有一大票强作游戏倾巢而出，诸位玩家可拭目以待。

EVENT 微软与 SONY 网络开打

5 月 E3 展，SCEI 与微软都不约而同的将在 E3 展上大力公布网络计划，让 PS2 与 XBOX 的战火，由客厅一路延烧到网络上，华尔街日报一篇最新报道更直接以《微软与 SONY 网络开打》为标题，形容这次 E3 展的火药味。

虽然都是发展网络，PS2 与 XBOX 却走的是完全不同的路线。PS2 网络套件必须另购专用网络设备(不管是 56K 窄频还是宽带)，但 PS2 基本网络服务不收月费，后续收费将视情况而定。

XBOX 已经内建宽带网络，而且不相容 56K 窄频，微软规划的 XBOX 网络服务也不同于一般电脑网络，在收费部分也将酌收 5–20 美元月费，不过提供的是完全整合性质的全套网络服务。

面对一年 200 亿美元的家用游戏市场，而网络游戏重要性持继升温，所以 SCEI 和微软都非常重视 PS2、XBOX 网络发展，而且都只专注于"游戏"领域。目前两大集团都准备了数十款网络游戏将在 E3 展上互别苗头，使得火药味十足。

不过史丹佛大学网络展望学会领导者 Rick Doherty 表示，以网络发展的架构来看，XBOX 硬盘与宽频网络，的确有利于网络发展，再加上 XBOX 网络环境能延伸目前电脑网络的发展经验，不像 PS2 网络还要完全重新摸索；PS2 的网络设备与硬盘还须另购，普及率会有多少值得商榷，这一点 XBOXA 比 PS2 有优势得多了。

不过 XBOX 有一个潜伏问题，就是只支持宽频网络不支持 56K 窄频，按照目前北美宽频普及率不到 12% 的情况来看，了不






起2005年只能到19%普及率，让XBOX标榜只用宽频的架构曲高和寡。另外XBOX沿用电脑网络，以目前网络骇客的程度来看，安全性实在值得讨论。

两个截然不同的发展环境，让游戏软件商不敢贸然的押宝在哪一台主机上，所以跨平台发展就成为一个趋势。

THQ公司就表示他们目前有20款网络游戏开发中，不过他们根本不敢随便决定把游戏对应在哪个主机上，押错宝就惨了，所以静观其变到最后一刻是他们目前采取的策略，而且很多游戏公司都一样。

另外也有游戏公司担心XBOX会侵蚀到他们目前电脑游戏主力市场，也很担心如果XBOX成功后，那个让电脑界头痛的微软怪兽是不是会踏平游戏界？虽然目前微软在游戏界姿态极低，但他们还是不敢放心。

微软对这种疑虑释出善意，表示XBOX的出现，就是要把游戏界良好的经验继续发扬，优秀的开发环境、强力的硬件、完善的网络架构，XBOX勾勒的是全新的游戏发展蓝图。况且微软会倾听游戏厂商的声音，共存共荣将是不变的目标。

SCEI则更是自信满满的表示，PS2发售两年，目前全球超过2600万台，数量是XBOX的十倍以上，光这点XBOX就比不上了。没有足够的普及率，什么网络架构都是空想，PS2光这点就赢XBOX太多了。

EVENT 来手机上玩网络RPG吧！

ENIX日前公布一款支持i－Mode手机联线的网络RPG《Derwald》，预计4月15日正式上线，月费300日元，提供玩家全新游戏体验。

这款麻雀虽小五脏俱全的RPG，很难想象是支持手机的网络游戏。游戏主要分为"居家"与"冒险"两大部分，提供玩家与朋友聊天或是战斗冒险的乐趣。故事叙述原本和平的森林世界，因为"黑森林"的出现濒临毁灭，玩家扮演受国王委托的勇者，为了寻找能解决问题根源的"森之露"而展开冒险。

EVENT 美国大学将游戏设计列入正式课程

美国旧金山大学日前宣布，将正式开办游戏设计课程，把培育游戏设计人材列为正规的大学学分，越来越多美国大学也开设正式游戏设计课程，如纽约大学、乔治亚大学等。

而加拿大更早在1991年就已经有大学跟任天堂合作，设立专门的游戏设计系所，培养北美游戏研究精英，而成绩优秀的学生毕业后能直接进入美国任天堂任职。日本的游戏学校目前则多是私人性质的专门学校，虽然也有悠久的历史，但却没有人像北美地区有大学学历证书。

EVENT 2002东京电玩展日期确定

日本CESA表示，2002年东京电玩展（第12届）确定9月20日－22日举办，地点一样在东京海滨幕张国际展览馆。9月20日是厂商参观日，21－22日为一般参观日。门票为预售票1000日元、当天购票1200日元、小学生以下免票。

去年CESA宣布今后东京电玩展将改为一年一次，而CESA会长上月景正希望这次电玩展能有不输给美国E3展的盛大规模，希望今年能达到15万人参观的目标。而这次东京电玩展主题暂定为《网络游戏元年》，将会以网络游戏为展出主轴。

SOFT WARE 地狱的看门犬归来

备受瞩目的最新3D刀剑格斗游戏《魂之利刃II》又公布了新的人物画面，那个装扮诡异，以怪异双手兵器攻击敌人的蒙眼杀手VOLDO再度登场。配合着全新的Motion Friend系统，人物的上半身、下半身资料独立运算，然后再彼此整合，VOLDO的动作将更显柔软顺畅，也能更自由的运用连续技，一气呵成的攻击。

新公开的人物还包括双节棍高手MAXI和一位使用西洋剑新角色RAPHAEL，MAXI的强大在前作中大家有目共睹，而这位新登场的法国剑士的剑术是不是像他的外表那么闪亮，实在值得期待呀。

NAMCO日前表示，这款以PS2互换机板System－246开发的游戏已经接近完成，并将在4月27日－5月12日分别在东京、大阪两地举行公开测试，同时希望能在今年内完成家用版的移植工作，如果时间允许还会加入家用版原创要素。



EVENT 任天堂调高财务报表

任天堂日前调高2002年3月期财务报表，连结纯利润甲原本预估的800亿日元调高到1100亿日元（涨幅13%）；连结营业额调高到5500亿日元（涨幅18%）。而任天堂之所以调高财务报表，主要是因为日元贬值带来的效益。

EVENT 舒爽好握的气流手柄

美国生产游戏周边的NYKO Technologies公司，日前宣布将针对PS2／XBOX／NGC等家用主机，分别设计符合人体工学的手柄，而最特殊的是这些手柄使用到"气流"原理，让玩家握手柄时感觉更舒适。

以往的手柄设计只注意按钮配置，大都忽略玩家手部的舒适感，有时玩久了会因为汗水浸湿手柄，握起不舒服。现在这款气流手柄将符合人体工学与气流设计，让玩家把握更舒服更透气。而NYKO也将在E3展公布这几款新手柄。

EVENT 微软对并购Shiny兴趣浓厚

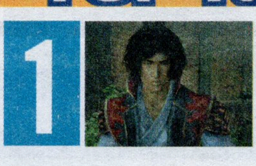
日前北美游戏界热烈传闻，经营不善的Interplay公司打算拍卖旗下实力派子公司Shiny Entertainment，而微软对Shiny早就注意多时，打算把Shiny收为囊中之物。

目前Shiny正在开发《黑客帝国》游戏版本，预计2003推出，如果微软的把Shiny收归旗下，相信《黑客帝国》芳心谁属应该就尘埃落地了！！

GAME游戏榜中榜

TOP 10 月间游戏销量榜 (3.25~4.25)

名次	游戏	机种	类型	厂商	发售日	销量	评语
1	鬼武者2	PlayStation 2	ACT	CAPCOM	2002年3月7日	78万0954	惊寂:谁也不能阻止我的脚步,即使是黄金魔神.
2	王国之心	PlayStation 2	A·RPG	SQUARE	2002年3月28日	52万5561	DARKING:不亲自去玩是无法体会其中的乐趣的。
3	超级机器人大战 IMPACT	PlayStation 2	SLG	BANPRESTO	2002年3月28日	50万1903	DARKING:终于可以使用自己喜爱的机体100话了。
4	创造球会2002	PlayStation 2	SLG	SEGA	2002年3月7日	42万3586	SHINING:不喜欢踢球,但我喜欢当监督
5	ONE PEACE 2	PlayStation	FGT	BANDAI	2002年3月20日	30万3239	惊寂:热血到过分的格斗
6	樱花大战4~恋爱吧少女	Dreamcast	AVG	SEGA	2002年3月21日	23万9183	SHINING:更加期待PS2版的樱花大战。
7	铁拳4	PlayStation 2	FTG	NAMCO	2002年3月28日	21万1703	金带刀 :浮空技+空中连击=胜利
8	生化危机	NINTENDO GAMECUBE	AVG	CAPCOM	2002年3月22日	19万9555	SHINING:我也需要隐身
9	火焰之纹章~封印之剑	GAME BOY ADVANCE	SRPG	任天堂	2002年3月28日	18万7230	惊寂 :整体难度偏低。
10	装甲核心3	GAME BOY ADVANCE	ACT	FROM SOFTWARE	2002年4月4日	16万3054	DARKING:为什么我如此喜爱的游戏只有这点销量?

















游戏期待榜

名次	游戏	机种	厂商	发售日	类型
1	幻想水浒传Ⅲ	PS2	CAPCOM	2002年7月11日	RPG
2	恶魔城~白夜之协奏曲	GBA	KONAMI	2002年6月	ACT
3	枪下游魂3恐龙危机	PS2	CAPCOM	2002年6月27日	AVG
4	剑豪2	PS2	KONAMI	2002年4月25日	ACT
5	水夏~SUIKA	DC	ZEROSYSTER	2002年6月	AVG

本月主机销量排行榜

主机	销量
PS	16,508
PS2	265,628
DC	1,835
N64	758
GB	1,237
NGC	49,448
WSC	7,920
GBA	152,328

编辑部的故事

1 作《绝体绝命都市》攻略，音箱开得蛮大。救命声、惨呼声此起彼伏，两分钟一次，引得动漫部的 Jedi、3000 和众 mm 心惊胆战地伸长脖子张望过来，数日后习以为常，但偶尔路过的其它人员……

2 夜深人静，忽然切齿、怪叫之声袭来，众人暴起寻声望去——好个 Darking！！，白天《绝体绝命》，夜里还《绝体绝命》……第 2 天清醒的 Darking 发现自己睡在厨房案板上，一旁的厨师 mm 正在霍霍磨刀……

3 天啊，一下子来了这么多 mm 稿件：xx 论坛第 1 美女琉璃、NT 美女小狮、红雪，还有...（她不让我说）以后 mm 的投稿都给 Shining 吧，一定要附带照片！切记切记！！（被众编击出，"征稿还是征婚！？"）

NEW GAME Introduction 新游戏介绍

网罗你最想见到的游戏

写在前面的话

4月的经典游戏暴风袭卷过后，5月又赶上全球游戏界最大的盛事——美国E3展，各路诸侯励兵秣马，就等着开幕的那一天。在对3大硬件厂商的访谈中，从任天堂、SCE、微软三家官员的发言里已经感受出硝烟的气息。在新一轮年度计划中，一场史无前例的软硬件厂商电玩世纪会战即将揭开帷幕。电玩市场的激烈竞争必会使广大玩家受益匪浅。让我们一起翘首企盼这场令人心跳的会战吧。

——BY Shining



维纳斯计划

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:NAMCO	推荐度:75%
发售日:未定	完成度:30%
价格:未定	www. namco. co. jp



Want To Say……

苗条纤细的女神、瘦骨嶙峋的不老少年、妖娆神秘的魔女，你们真的想拯救这个世界吗？那么，我只有一句话要说："做一件事就要专心去做，不要再在路上玩什么三角恋了，我求你们了！！"

——BY 惊寂

STORY

游戏设定在千年祭之前，999年前大地上流传着将会有大灾变降临的预言，然而世界的一切仍然显得那样平静。直到有一天，女神阿丽娅降临在少年布莱德面前，向他证实了百年后大灾变的预言，那时必须依赖他拥有的不死之身才能挽回危机。布莱德虽然对女神的预言半信半疑，但大地上魔物的逐渐增多，还有不断传来的村庄被魔物毁灭的消息，使他下定决心按照女神的要求锻炼自己……

漫长的岁月流逝，预言中的破灭之期渐渐逼近，布莱德已经是身经百战，剑法高绝的战士。

现在的他，是不是已经具备了拯救这个世界的能力了呢？

游戏中会有许多富有个性的角色仲间

主人公作为骑士团团长，需要统率拥有战士、僧侣等各种各样职业的骑士团，并使之不断强化。然而，由于和魔物间的战斗需要持续百年之久，一些仲间会相继衰老、死去。玩家需做好世代交替的准备，不断地更换仲间，创造最强骑士团以解救世界。



阿莉娅 ARIAH

预言世界灭亡的女神。气质高雅威严的她由于本身的不死性，感情极为淡泊，因此对人类强烈的感情起伏冲突完全无法理解，为此经常与布莱德产生矛盾。她还和布莱德的不死体质的产生有着微妙的关连。

布莱德 BLOOD BOALL

乡间村落的自卫团团长。外表看来只有18岁的他，其实已经拥有超过百年的生命。因为过去的一桩奇遇，使他拥有了不老不死的体质，与女神阿丽娅的相会、以及家园的毁灭更进一步摧毁了他平静的生活，为了避免预言中的大灾变给大地上的人民带来更多的悲剧，他毅然踏上拯救世界的旅程。

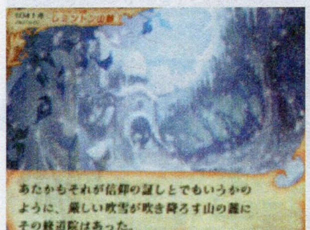


乌莉维莉 VIVID

总在布莱德身边神出鬼没的大魔女。周身散发着妖艳的魅力，绝不接受任何束缚，自由奔放的闯祸专家。超越了时间的法则，持有强大魔力的她为什么总是围绕在布莱德身边？她的目的是什么？到现在还是一个谜。

跨越一百年的战斗准备历程

本作延续了《7》中独特的奇幻风格，通过会话系统与同伴进行交流，能更加清晰的了解不同角色的性格，强化了对角色感情的渲染。而由此衍生的信赖、讨厌、喜欢、反目种种人际关系，都会影响到游戏的发展。





▲游戏场景画面充满着神话色彩，秀丽的景色使人留恋忘返，真是太漂亮了。左边为游戏部分场景



▲游戏中将会遇到形形色色的人物，并与他们进行交流，需要搞好人际关系。



▲新的故事即将开始……拥有不死之身的主人公将会面对怎样的灾难呢？本作依照主人公的视点进行游戏，感情投入度极高，将会展示出内容丰富，剧情感人的剧本。



▲在游戏中主人公将会遇到性格多样、拥有各种样职业的角色仲间，并与他们共同作战。之后，不知何时又会分别，再与新的仲间相遇、结识，继续新的故事……

战斗系统一采用组队战斗且对应网络

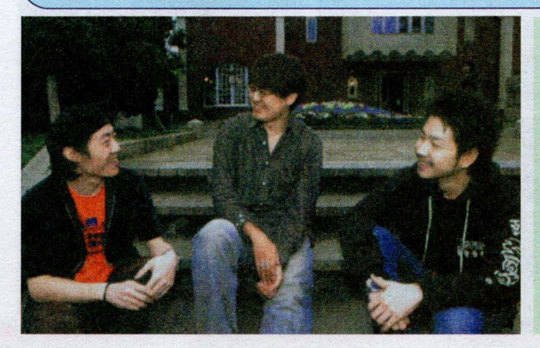
战斗系统继承了前作的 LOTATION BATTLE，以不同职业配合出 7 人一队的的组合进行战斗。此外加入了召唤魔法系统和网络连接，可以进行网络对战、敌人下载以及网上注册，游戏内容真是丰富多彩。

▲可以进行网络对战

▲新的敌人下载

▲培养的角色网上注册

新的制作班底和制作 SEVEN 的时候基本上是一样，由川岛健太郎担任作品的制作人，美术监督川口忠彦是统括游戏中所有演出部份，而人物设定的高桥守除了为 SEVEN 设计过人物之外，《TIME CRSIS》和《ACE COMBAT 3》也是由他负责人设工作。对于新作《PROJECT VENUS》(暂定)，三人也有不同的回应。川岛氏透露新作并不是 SEVEN 的续编来，背景是沿用 0 前作的世界观，但内容则是新的原创故事。高桥氏表示，今次的故事是以表达人与人之间的关系为主，所以人物设定方面则由原本 4 头身的设计改为比较高一点，令人物的表情更丰富。川口也透露作品的世界是和 SEVEN 一样的大陆，可是时代便是 100 年后的世界。故事描写了不死的主角在这 100 年间，与同伴、朋友和恋人的生离死别，和 SEVEN 相比的话，会有由“童话进化成为舞台剧”的感觉。看来新作让人期待的程序也相当高，新作之中除了在故事上和世界观与 SEVEN 有关之外，战斗系统也承袭了前作的 LOTATION BATTLE，以不同职业配合出 7 人一队的组合进行战斗。此外加入召唤魔法系统和网络连接，相信游戏内容会更加丰富。



由左向右依次为：
美术监督——川口忠彦
制片人——川岛健太郎
人物设定——高桥 守





机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD - ROM
厂商:ENIX	推荐度:90%
发售日:未定	完成度:40%
价格:未定	WWW. ENIX. CO. JP

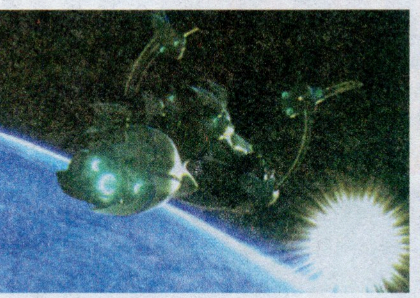
Want To Say……

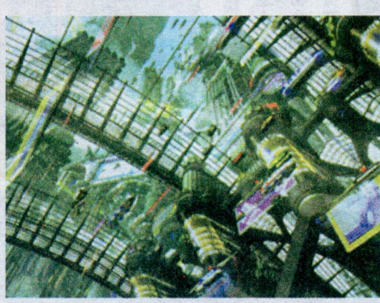
游戏无国界,游戏的世界更加是无时限。

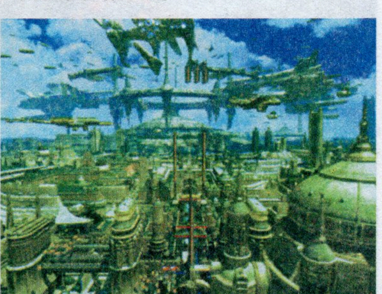
凝视着资料卷首那一句"400 年时光飞逝,织就新一篇星海物语",我回首从前,想古罗德当年,光枪闪烁间,勾得莱娜芳心入怀,何等 So Cool……这新一代主角男的不俊、女的不俏,倒是那小丫头片子,活泼可爱,一如本作,来朝可待……

——BY 惊寂

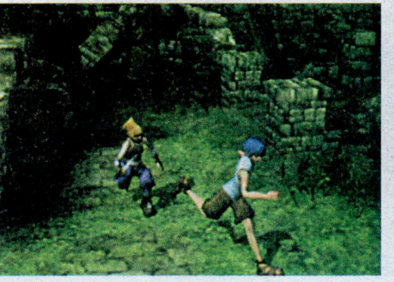
宇宙历 772 年,也就是前作的四百年后,人类已经完成了对广阔银河三分之一领域的探索。男主人公菲特和研究纹章遗传学的父母来到了被称为"宇宙伊甸园"的海达星球做快乐的家庭旅游……本来应该是这样的,如果没有那个"爱面王"的青梅竹马索菲娅死缠活赖的跟来的话……不过,这个在银河连邦管理下的保护行星真是非常的美丽,保留了罕见的原始风貌。



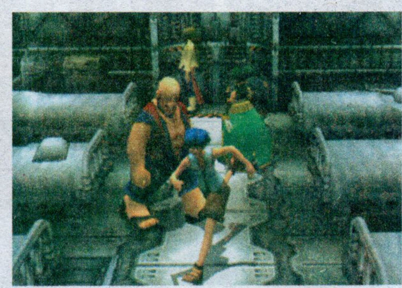




来到海达的菲特和索菲娅兴奋的四下游逛,菲特还在最著名的一个观光胜地玩到了自己最喜爱的虚拟格斗游戏,就在他们玩得不亦乐乎的时候,一声巨大的爆炸宣告了美好假期的结束。来历不明的宇宙军团转眼间将美丽的植物园和漂亮的建筑群蹂躏得残破不堪,还出现了各种袭击人类的可怕怪物,无助的人们只能躲进避难设施中发抖。



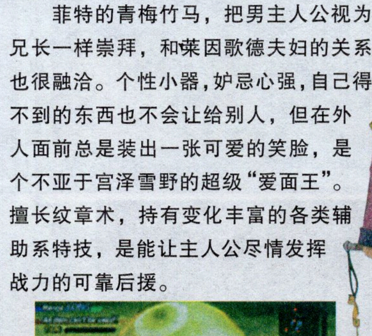




菲特·莱因歌德

有着一头美丽蓝发的地球少年。父母是银河连邦最有名望的纹章遗传学者莱因歌德夫妇。他本人则是巴库坦科学高等学院的纹章科学研究生,喜欢运动和游戏。个性方面有点顽固,但对于有困难的人绝对不会坐视不理,其实是个善良、严肃、诚实的好孩子。持有强力的火属性攻击特性,如果对手是寒冷地域的怪物,更可发挥爆炸性的威力。





索菲娅·艾丝蒂德

菲特的青梅竹马,把男主人公视为兄长一样崇拜,和莱因歌德夫妇的关系也很融洽。个性小器,妒忌心强,自己得不到的东西也不会让给别人,但在外人面前总是装出一张可爱的笑脸,是个不亚于宫泽雪野的超级"爱面王"。擅长纹章术,持有变化丰富的各类辅助系特技,是能让主人公尽情发挥战力的可靠后援。

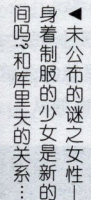






苏芙蕾·罗塞蒂

相信自己"未来一定会变成大美人"的可爱贝鲁贝伊兹人少女，有着充满活力的褐色皮肤与美丽的银发。她是在全宇宙进行巡回演出的旅行艺人团"罗塞蒂团"的舞女，走路也喜欢使用轻盈的舞步，伶牙利齿更让人难以招架，有点活泼过头的同伴。战斗的姿态仿佛翩翩起舞，会使用常人无法想像的攻击方式与敌人周旋，特技多带有各种不可思议的追加效果。



◀未公布的谜之女性——身着制服的少女是新的中间吗？和库里夫的关系……



库里夫·费达

库拉姆斯特鲁星系三号星出身的男子。说好听点是直爽，说不好听是粗鲁，对自己的欲望毫不掩饰，令人望之生畏的冷面汉，然而事实上却是位外冷内热，性格宽厚的兄长型人物。外观上与地球人白种男性似无差别，然而因为星球环境的差异，他拥有地球人无望项背的发达运动神经与惊人的动态视力，如果能成为同伴的话那是绝对值得依赖的强力攻击手。双手那对一直不除下的夸张的金属拳套下似乎藏着什么秘密，具体是什么目前还无法得知。

新的战斗系统

速度与力量



SO3 中的战斗操作基本继承前作，其不同的是加入了"通常攻击"和"强攻击"两种，让战斗充满变化。通常攻击集速度与准确的命中率于一身，但因为威力较弱容易被敌人弹开；强攻击则拥有远超过通常攻击数倍的破坏力，可以无视敌人的防御将其一气击溃，不过因为动作时间较长，极易在攻击发起的瞬间被敌人的通常攻击破坏。





精神伤害



MP 不仅是角色赖以发动咒纹的魔法值，同时也是角色的精神力指数。本作中使用咒纹攻击不但会削减对手的 HP，同时也会造成精神伤害而使 MP 下降。注意不要让角色的 MP 值降低至谷底，否则会因极度的精神损耗造成角色的即时死亡。



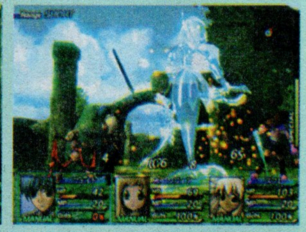


GUTS 槽



在攻击时会减少，待机时回复的体力槽。本系列游戏是通过锁定敌人后按键组合发起攻击，但在本作中并不是按键越快越好，因为随着攻击频率的加剧，代表体力的 GUTS 气柱会急剧降低，而当绿色气柱降至底点时，所操纵角色就会陷入动作不能的喘息状态，只能任人鱼肉。因此 SO3 中的战斗，特别要注意劳逸结合，思考如何用消耗最少的战术来打倒敌人，而不是一昧的蛮冲猛撞。





绝对防御

这是与 GUTS 槽相关的隐藏技能，当角色在待机状态下使 GUTS 槽上升到 100%，这时如果受到敌方强攻击以外的打击，绝对防御就会发动，弹开敌人的攻击。不过一旦绝对防御发动，GUTS 值就会下降，所以使敌方攻击无效的机会只有一次，但只要玩家能够灵活运用，就可以在 BOSS 战中取得宝贵的回复机会。



▼己方绝对防御发动场面。



▲值得注意的是敌方也会使用绝对防御。

PROJECT MINERVA

智慧女神计划

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:DVD-ROM
厂商:D3PUBLISHER	推荐度:70%
发售日:2002年夏	完成度:70%
价格:未定	

Want To Say……

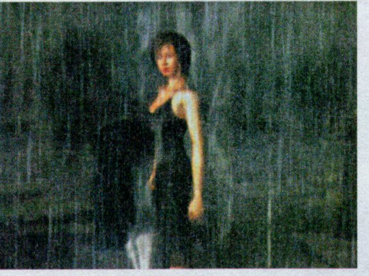
……东洋美女多奇志,不爱红妆爱武装!!看着图上与真人无异的美丽容貌和魅惑身段,惊寂脑中转动的念头却是——感谢上帝,幸亏这是游戏,纪香小姐总算可以不用向琳达·汉密尔顿看齐……

——BY 惊寂

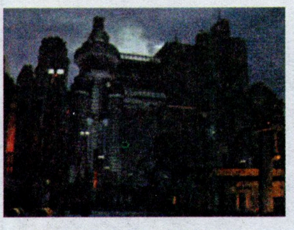
主人公 阿莉西娅

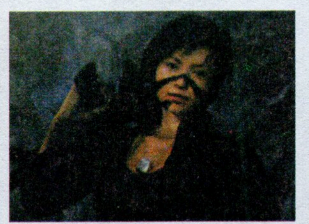
日裔五代。性格热情奔放、行动力超强的果敢女性。继承亡兄遗志加入民间警备会社SWAT部队,一直在积极追查MINERVA社与兄长死亡之间的因果关系,为此,迫切希望能加入武器与技术力更先进的"SAT"特殊部队。



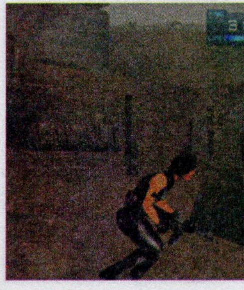


MINERVA社表面上是一家生产家电与药品的联合企业,然而在其合法外衣的掩护下,暗地进行着兵器开发与贩卖的非法勾当,在行内有着"死之商人"之称。尤其在最近一段时期,有情报显示该社团为了他们新一代人型兵器的开发,在世界各地反复进行着各种破坏性实验,给国际安全和人民生活带来极大损害。





本游戏的最终目的,就是在MINERVA社的新人型兵器的危害表面化和扩大化之前,将其连同该社团的野心彻底击溃!!





★草原、森林、工场等40多个舞台







凭借着PS2超强的硬件机能,藤原纪香小姐得以在不损其美貌与体型的情况下武装上镜,与大型企业"MINERVA社"展开生死较量。



MINERVA社贩卖军火多年,底下网罗了相当数量和素质的战斗人员,为了避免打草惊蛇与无谓的牺牲,女主人公必须与同伴组队行动,在每场战斗之前必须视任务要求选择合适的同伴和武器,安排好队员的位置和任务,正式进入战场后,玩家能够操纵的将只有女主人公一人,其他队员会在电脑操纵下各自行动,而掌握好行动的节奏,保持和队友的步调一致将成为本作最大的关键,因为整个行动可能会因为你的躁进或迟缓,使敌人有了将你们各个击破的机会。









梦幻世界杯

WORLD FANTASISTA

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SPG	媒体:DVD-ROM
厂商:SQUARE	推荐度:65%
发售日:6月6日	完成度:90%
价格:6800日元	www.playonline.com

Want To Say……

最终幻想世界杯?！啊，错了、应该是梦幻世界杯……square的CG技术与开发力果然强啊……至于足球，我只知道它是圆的……

——BY 惊寂

有square这块金字招牌在这里，别的不提，本作的CG素质是绝对有保证的。可是你们不要以为这款游戏只是square卖弄CG技术的一场做秀，游戏中收集了大量的真实球员动作数据，角色动作流爽自然，技术丰富多变，尤其当随着镜头的拉近，玩家操纵着球员与对方展开局地战时，双方各自使出浑身解数，铲黏盘晃、奋力厮杀的过程，在高素质的CG演绎下充满真实的迫力，其精彩与清晰程度绝不逊于一场真正的世界杯转播。



一款高水准的足球游戏，要能让玩家全面体验足球这项风靡世界的运动的魅力，除去高素质的画面表现力和良好的操作感外，还有一项乐趣是不能漏掉的，那就是运筹帷幕的指挥权力！在每场比赛之前调查分析对手的能力与阵型、因策调整己方的阵容，一场接一场的脑力激荡，那是对玩家将才的最大挑战！





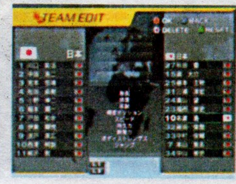
总共有36个国家出场

巴西、阿根廷、意大利、德国等传统强队自不必说，沙特、澳大利亚、墨西哥、尼日利亚等新生势力也会逐一登场，当然更不会少了日本代表队，尤其值得一提的是日本队的队员将是由玩家决定，从全体36位实名代表选手中挑选出11名正选和7名候补组成，对应玩家的个人喜好，甚至还有可能会出现没有后卫，全部6名前锋的断末奥义队也说不定(笑)。









幻想水浒传III

新角色公布

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD-ROM
厂商:KONAMI	推荐度:90%
发售日:7月11日	完成度:90%
价格:6800日元	www. konamiityo. com

Want To Say……

完全3D的华丽画面，壮大的剧情，高度自由的战斗系统，还有超过百位的美伦美奂，个性丰富的登场人物……抱歉了，我现在还找不出来什么不玩的理由……

——BY 惊寂

谨守礼仪的蜥蜴人

狰狞的外表令人生畏，但只要接触就能了解他们温和与善良的本质，尤其对忠义与礼仪的严格要求，使蜥蜴人战士比很多人类还要更像一名绅士。



迪 巴

三身战士之一，第一组左战士。虽然脾气火爆，但却是最得信赖的同伴。

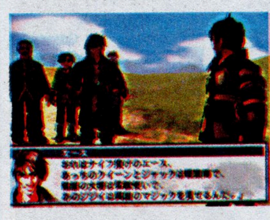


希 巴

三身战士之一，第二组左战士。战场上的急先锋。

格德的左膀右臂

被称为哈鲁莫里亚边境警备团“最强12”的格德小队，聚集了活跃在不同领域的优秀战士，成员大都是些个性派的家伙，每次行动都带有主导者强烈的个人风格，在军中颇受非议。然而小队的成员们自己心中清楚，是有了“格德的信赖”才有了12小队现在的威名。





杰克 JACK

沉默寡言的远攻手，擅长制造和使用巨大的铁炮，担任着小队的长距离攻击与支援工作。



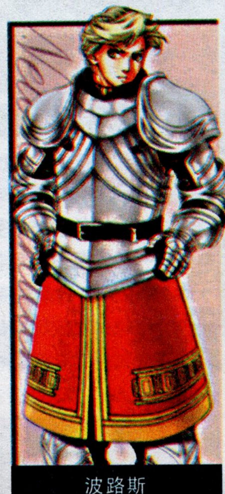
乔卡 JOKER

行动迟缓，却是在长、中、短任何战线上都胜任愉快的多面攻击手。稍值一提的是他还是个酒豪。

威名显赫的六骑士

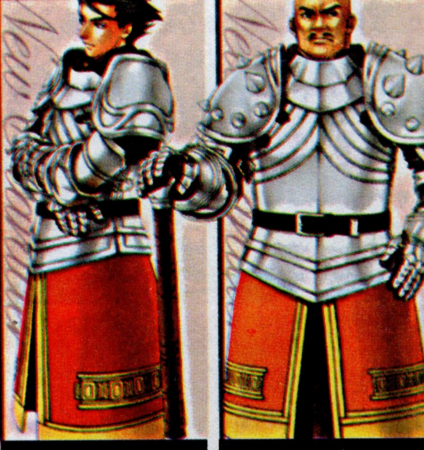
ZEKUSEN骑士团中享有很高声望的六位骑士，实力与忠诚并具。在骑士团长与副团长双双因敌人偷袭而身亡的现在，六人赌上自己生命与地位，誓言要保护“银色少女”克莉丝的安全。身为骑士团团长的克莉丝肩负着重要的使命。当然，她的实力在骑士团中也是首屈一指的。





波路斯

六骑士之一，人称“烈火剑士”。只要有克莉丝出现的地方，三步内绝对可以看见他的身影。



帕西巴路

六骑士之一，与波路斯相对，性格冷静，表情冷漠，多思少语的“疾风剑士”



雷 奥

六骑士之一，责任心强烈。因其全身裹着厚重的甲胄，挥舞巨大战斧作战，享有“人型战车”的异名。



路易斯

有着见习骑士身份的骑士随从，但还没有任何实战经验。



恐怖惊魂夜Ⅱ

——监狱岛的呢喃

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:ETC	媒体:DVD-ROM
厂商:CHUNSOFT	推荐度:85%
发售日:7月18日	完成度:80%
价格:6800日元	www.hama2.jp

Want To Say……

我静悄悄地来了
却不会静悄悄地离去
一纸轻薄的请柬
一场恶梦的飨宴

欢迎来到三日月岛
漆黑的帷幕后
是给您最后的惊喜

——BY 惊寂

主人公 矢岛透

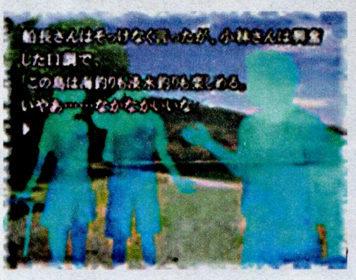
二代的主角。大学生,喜欢真理却一直没有机会表达,希望能借这次旅行与真理取得更进一步的发展。平时虽然一副很不可靠的模样,但遇上危机时却能发挥缜密的推理能力。

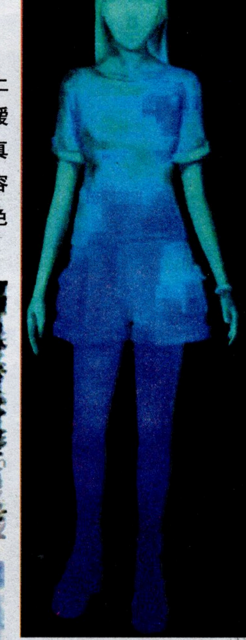


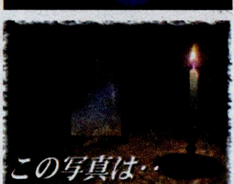
主人公的恋人(?) 小林真理

透的女友。虽然是这么说,实际上却处于一种朋友以上,恋人未满的暧昧阶段。与看起来不可靠的透相反,真理是个头脑精明,冷静果决的女性。容貌、身材也尽是上上之选,可谓是才色兼备一词最好的代言人。









虚构与现实的重叠的"2.5D"画面

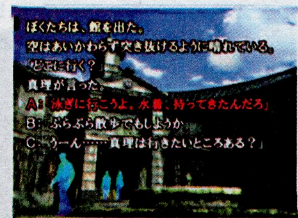
得到PS2强大机能的支援,本作画面的表现力有了惊人的飞跃,尤其是实景与CG融合所营造的相片般不可思议的优美质感,更是令人心动。

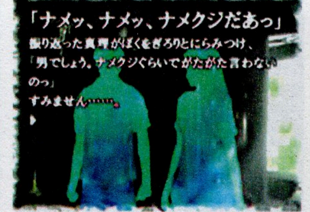
在SFC和PS上创下累计销售125万份纪录的《恐怖惊魂夜》,终于在PS2上推出了正式续篇,二代的故事从前作的主人公矢岛透收到一封来自"三日月岛"的邀请函开始,正苦于无法和真理上升到真正恋人关系的透觉得这一是个绝好的机会,于是半强迫的邀上真理与自己一起踏上旅程。然而当兴高采烈的透从船上远远望见三日月岛的第一眼起,就有一股不详的预感袭遍全身……

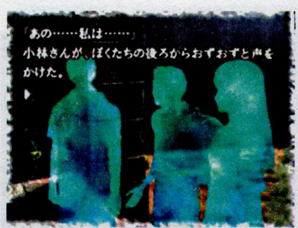
杀机四伏的分歧选择

随着游戏的进行,玩家必须对自己的说话和行动做出选择,有时可能是无关紧要小小分歧,然而更多时候却是引导剧情向不同方向发展的关键,参考前作就已拥有约11种完全不同的剧本,登陆PS2后游戏容量得以大幅强化,虽然不知道是否会有超过前作的剧本数量,但已经知道的是二代的剧本分由三位小说家执笔,这种安排显然会更加拉开分歧剧情的差距,正所谓一失足成千古恨,恭劝玩家在做出选择前一定要慎之又慎。











机种:PS2	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:DVD-ROM
厂商:EIDOS	推荐度:80%
发售日:7月上旬	完成度:75%
价格:6800日元	

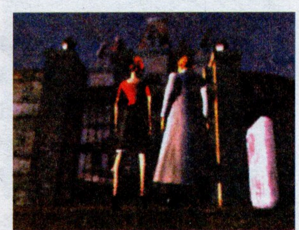
Want To Say……

鬼呀！！！我简洁有力的大叫一声，转身撒腿就跑……不行，身上的装备太重了，没办法跑快……装备？！我刹住脚步，看看手中的捕灵枪。对了，我现在是捉鬼专家啊……立正！向后转！！冲啊！！！

——BY 惊寂

游戏的舞台是一栋恶灵出没的洋馆。主人公乔治是一名捉鬼专家，游戏的目的是清理洋馆中的鬼魂，解开洋馆的没落之谜，当然最重要的是，乔治一定要活着走出来。





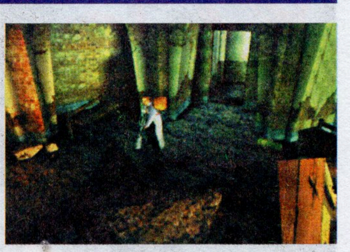
与同类动作冒险游戏不同的是，主人公乔治要做的不是将鬼魂们打到魂飞魄散，而是用"捕灵枪"将他们一一捕获归案，被捕捉入手的鬼魂的生前记忆会回流给主人公知道，乔治就要依靠这些散碎的资料拼出谜底。





▲所有的恶灵都具有有自己的名字，将恶灵捕获后，死者生前所经历的凄惨故事就能够得以揭晓了。

游戏共分九关，总共约有200只鬼魂，各有属于他们自己名字与故事，而每到新的一关，便不能返回之前到过的地方，主人公乔治必须克服因为退路被断绝带来的恐惧与绝望，一路向前，直至揭破隐藏在黑暗中的真相。







游戏中穿插有大量的MOVIE，增强了游戏的紧张感和现场感，人物角色具有多种多样的神态表情，能够充份展示出游戏的恐怖气氛。游戏采用了全篇英语配音、日文字幕。



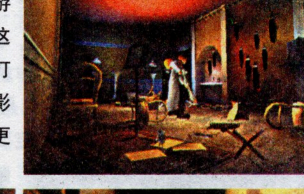


游戏系统模式

探索・行走模式

在洋馆内部的行走与搜索必须按照既定路线前进，在移动的过程中，镜头会随着主角的位置而改变，伴随着场置气氛的变化捕捉主角的丰富表情，将带给玩家绝妙的紧张感。

也许有些玩家觉得这种游戏方式过于单调拘谨，但正是这种无路可退的压力才会让人打从心底里生出惧意，再加上电影摄像般的视角贯穿整个游戏，更见其恐怖迫力。





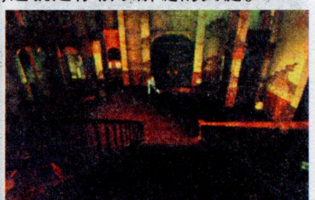


捕获・观查模式

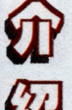
当玩家感觉到有鬼魂的灵气出现时，按下△键就可以切换成主视角进行攻击。视点可以360度回转，无论敌人从前后左右那一个方向袭来都可以灵活应战，当确实锁定目标之后，便可以发射磁吸射线进行捕获了。一旦捕获成功，就可以获得该名灵魂的姓名与死亡时的记忆，这就是你赖以解谜的关键。

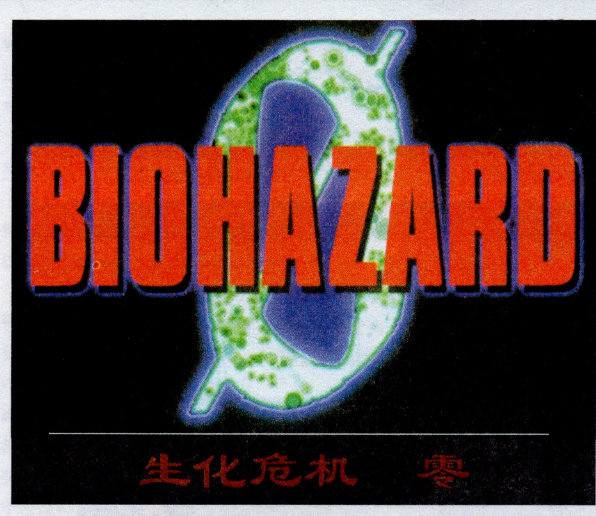












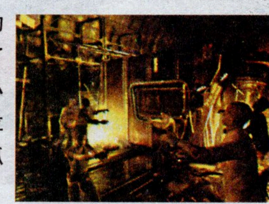
机种:NGC	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:未定
厂商:CAPCOM	推荐度:90%
发售日:2002 年夏	完成度:未知
价格:未定	www. capcom. co. jp

Want To Say……

晦暗的密闭空间,血肉模糊的尸体,四周充盈着渴望温暖的鲜血的嚎叫,已经无路可退的你还在期待什么?还能等待来什么?拔枪吧,你只能依靠自己杀出个黎明……

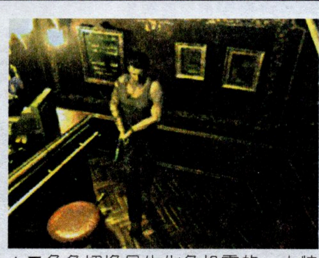
——BY 惊寂

紧随着重新制作的 NGC 版《生化危机》的上市脚步,CAPCOM 迅速抛出了自发表后沉默多时的《零》的情报。新主角之一是曾在《生化危机》中协助克瑞斯的 BRAVO 小队新人蕾贝卡,故事则发生在克瑞斯所属的 ALPHA 小队出动之前,详尽描述了为众多 FANS 所关注的 BRAVO 小队遇袭经过,以及瑞贝卡——这位年仅 18 岁的实习女警,是如何在孤立无援的绝境中奋力求生的经过。



新系统 1 即时角色切换

这个新系统可以说是《生化危机 2》中采用的双线系统的进化版,最大的特色是玩家可以在游戏进行中随意切换操纵角色,藉此交换道具破解谜题,更可在陷入绝境时互相支援,提高了角色生存的说服力,更增强了游戏的变数。不过要小心的是,当玩家操纵着其中一个角色时,另一个角色就会处于完全无防备状态,随时可能变成四下游逛的僵尸的美食,所以,如果要进行切换的话,还是先找个安全点的场所吧~b



▲▼角色切换是生化危机零的一大特色,但切换时要小心……



新系统 2 放置道具

完全是为了前一个系统服务而衍生的新系统,将身上携带的道具放置在地上,以方便同伴拾取,关键性的解谜道具也可以通过这种方法交换入手。也就是说,只要玩家有心的话,第一次游戏也有可能完全攻破零世界中所有的门!!




设定图公开

前往浣熊市效外杀人事件现场调查的 BRAVO 小队,在乘坐的直升机坠毁之后,意外发现受到严重破坏的海军列车,也就是《零》的主要舞台。现在公开的这张附图,虽然没有说明是列车内部,但从房间的弧形屋顶和狭长空间判断,应该是列车其中的一节车厢,而在这充满哥特式风格的酒吧的茶几上,可以看到散乱的食物,但家具却又完好无损,莫非这是设定在僵尸来袭时的一刹那……



神秘的纹身二人组

根据现有情报,可以确定玩家除了瑞贝卡以外,还可以操纵另一名男性角色。而从图片上男性角色右臂刺有纹身这一点来看,必定是这两名神秘纹身男子其中之一,那么,谁才是瑞贝卡小姐的同伴呢?图中二人的装扮极其相似,同样是右臂纹身,左手挂着手铐。而 CAPCOM 公司早先公布的资料显示,男主角的身份是涉嫌杀害海军的前海军少尉比利,那么说,难道会是左边这个外表凶神恶煞的家伙吗?或者,是右边这个看似正直的男子呢?但无论谁是比利,他都是一个手段残忍的杀人凶手,这样的人会真心提供瑞贝卡帮助吗?还是会将她推下更加恐怖的地狱呢?还有最重要的一点是,为什么他们没有像其他人一样变成僵尸?让我们先做一下猜测吧!



恶代官



机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SLG	媒体:DVD-ROM
厂商:G·A·E	推荐度:70%
发售日:2002年夏	完成度:70%
价格:未定	www.gae.co.jp

终于…终于有了……继各类叛逆型主角之后，终于有一部完全以恶人身份展开的游戏了。在此敬告那些向往极恶非道的朋友，你是想在游戏最后得意的狂笑"当个恶人就这么容易，真是太没挑战性了！"还是会发出"恶人也不是这么好当的呀！"哀叹，开始的第一步就是关键了！！

Want To Say……

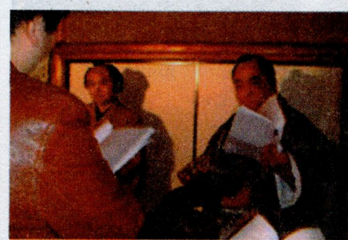
"远山的阿金""水户黄门""大冈越前"……对于诸位的丰功伟绩，区区在下是闻名已久、久仰大名、名动天下啊！诸位远道而来，下官本该倒屣相迎，不过，有鉴于双方立场差距，下官能说的只有："赌上极恶之名，我的未来绝不会只有就法一途！！"

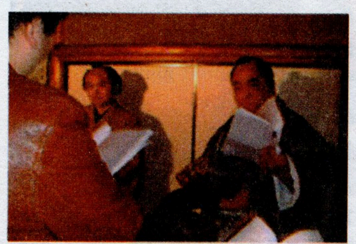
——BY 惊寂

保镖：通过地下中介，玩家可以雇用到身手不凡的专业保镖，但所需不菲，如果想省钱的话也可以雇用街上的小混混，不过身手方面……为了自己的未来着想，还是不要太吝啬吧。

壹 要设置陷阱就得使用"山吹色的点心"

游戏开始时，玩家必须先从恶德商人那里取得"山吹色的点心"。有了资金才能培植起对抗正义一方的势力，接下来玩家将选择是要雇用保镖还是设置陷阱，二者都要花费一些时间才能到位，如果在正义一方赶来之前还没完成的话……





游戏的另一个卖点就是采用了真人演员录像，每关的开头都会播放带有喜剧风格的真人影片，演员们出色的表演，大大渲染游戏的临场感。



陷阱与武器：除了雇用保镖，玩家还可以委托平贺源内制造新的武器及陷阱，而陷阱的配置也颇有讲究，安排的好的话甚至可以产生连锁效应，令对手防不胜防，避无可避。



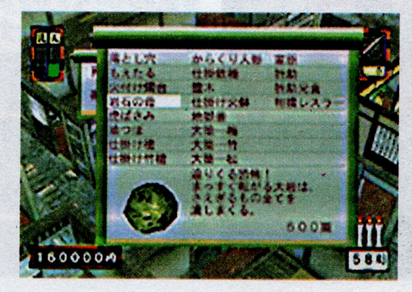




贰 给予自命正义之徒迎头痛击吧！

在本作中作为玩家对立面登场的尽是日本人熟知的国民英雄，大冈越前、水户黄门、远山金四郎这些名字，我想即便是中国玩家也应该不会陌生才对。一切布置好了以后，那些自命正义之辈也该进入玩家的视野了，现在的问题就是如何不露破绽的将他们引诱入你精心布下的死局中，成功的话，自然可以发出得意的狂笑。可要是被对手识破你的布局，下次设陷的难度就会增加，经过二三次还不成功的话，对手就已经掌握了你的罪证，届时就乖乖的趴在地下泣告："我上有八十老母……"吧~b









降魔默示录

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:ACT	媒体:CD－ROM
厂商:PCCW JAPAN	推荐度:75%
发售日:6 月 6 日	完成度:80%
价格:6800 日元	www.jaleco.co.jp

Want To Say……

相当正统的勇者组合，要说亮点的话，就是那爽快的多人连续技乱舞，以及女主角那 60 年代风格的发型……

——BY 惊寂

故事发生在阿托拉纳多大陆上，漫长的战乱时代过去，帕西鲁王国迎来了和平的黄金时代。然而，在王国历 504 年，因为一位受到神之力迷惑的法师的关系，揭开了魔物的封印，令得沉睡中的邪神开始苏醒。邪神的负之力弥漫令得解放的魔物们力量加倍活化，都市被魔物毁灭的消息每天都可以听到，而在被鲜血与怨念浸透的大地下，被称为"暗之七眷族"的魔贵族们也一个个的睁开了眼睛。







古雷

帕西鲁王国骑士团所属骑士，接受国王的命令，追查邪神复苏之谜。



蒂娜

因为邪神复苏，使得国家被魔物侵占，在父亲掩护下侥幸逃出的某国公主。



巴托姆

家园被魔物毁灭，胸中燃烧着炽热仇恨的战斧高手。

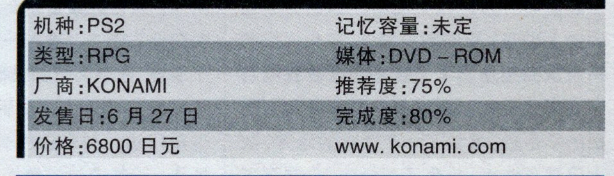


莱因布莱德

受一时的欲望冲动驱使打破禁忌，致使邪神苏醒。满怀愧疚踏上封魔之路的法师。

闪灵二人组

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:KONAMI	推荐度:75%
发售日:6 月 27 日	完成度:80%
价格:6800 日元	www.konami.com



Want To Say……

根据大人气同名漫画改编而成，游戏截取的是"邪眼"美堂蛮与"雷帝"天野银次勇闯里新宿无限城那一段，可以说是漫画至今的精髓所在，再之后漫画的情节就开始暴走，直看得笔者眼歪嘴斜，最后把书一丢，玩游戏去也！！

——BY 惊寂



半假想空间"无限城"的迷宫为 3D 形态，由电脑自动生成。战斗采取动画指令方式进行，比较有特色的是战斗时是单人上阵，但可以自由换手。格斗＋RPG 的系统充满魅力。

天野银次

在无限城长大，里新宿无限城最强集团 VOLTS 前领导者，拥有产生高压电流的特殊体质，在无限城里可让他的能力加强，并以几何数培增，称号"雷帝"。



美堂蛮

四分之一德国血统的混血儿，其他经历不明，拥有能让对方看到一分钟幻觉的"邪眼"及运用握力高达 200 公斤的力量撕裂对手身体的"蛇咬"这两项特殊能力。

本作采用了按键操作攻击的战斗系统。PS2 手柄上的○△□X 分别代表不同程度的攻击，视情节和体力不同还可以使用必杀技。使用连续技击倒敌手实在是爽快感十足。



漫画中的其他人物如豺狼医生赤尸藏人、兽使冬木土度等也会在游戏中一一登场，不知道人物的 Q 版造型会不会也在游戏中得以重现。

絶体絶命都市

ZET TAI ZETSU MEI TO SHI

机种:PS2　厂商:RIEM　类型:AVG　发售日:2002年4月25日













我作为记者前往首都岛采访新闻，没想到遇上了强烈的地震。从黑暗中醒来，发现自己倒在颠覆的电车中。我挣扎着爬出车厢，又遇上剧烈的余震，好不容易脱身后发现周围一个人也没有。刚走几步，一辆电车突然在我面前滑落下来……

我从中间的电车门爬出去，跑到断桥的最高点，看到了前来救援的直升机。但我却没办法过去，飞机刚刚起飞，原先的降落地点就塌陷了，直升机上给我丢下了一个救生背囊，落在了桥对面的绿色小车上，之后便飞走了，这时我意识到自己落入了危险之地。

我沿着断桥往下走，看见了唯一一根连接着桥两边的一段钢筋。小心翼翼地沿着钢筋走到了桥的另一端，从非常通道钻进去。沿着梯子向上刚爬了两步，又是一架客车从上面掉下来，在千钧一发之际避开后，我又沿着右边的梯子继续向上攀登。双脚刚一离开，原先立足的平台就完全崩塌了，真不知道在我眼前还会发生什么？我捏着一把冷汗爬到上面的平台后，看到了一个饮水的地方，我大口喝了些水，恢复了部分体力，看到了那辆绿色的小车。从车顶上取得了救生背囊，刚刚松了口气，小车忽然往海面滑落，猝不及防下我绝望地伸手乱抓，总算幸运地够着了桥缘。

惊魂未定的我爬回桥上，在背包中发现了救助队员留下的书信：

“现在请往北部的本岛转移，在那里等待我们的救援，这座桥非常危险，请尽快离开，你已得到西餐厅店长的许可，店里的物品可以随便使用。店的钥匙在店旁边的花盆下面，很对不起，请多努力吧！
第4海洋救助队　秋山”

根据秋山的指示，我开始向西餐厅前进，当我上到天桥的时候，发现天桥的楼梯已经塌陷了一部分了，只有利用加速跑跳过去。

西　餐　厅

在西餐厅右边小路的花盆中，我得到了西餐厅钥匙。刚刚迈进西餐厅，背后的地面就垮了，同时感觉到强烈的余震，餐厅里的玻璃鱼缸也被旁边的柱子给打破了。我向前跑了两步，地面又一次稀里哗啦地裂开，幸好我抓住了地板的边缘才得以暂时脱险。但地面依然持续向下陷落，我只有快速向上逃命，在此过程中我拾到了一个打火机。进入房间，我从收音机听到关于地震的情报，原来地震是发生在昨天，想不到我已经昏迷了这么长时间。我在房间里找到一个大容量的水壶，再从旁边的破洞钻过去，经由一个透着阳光的窗口爬了出去。

刚从窗口爬出，再次又遇上了强烈的余震，地面开始倾斜，一块一块地掉落下去。混乱中，我仿佛听到一个女孩的尖叫声。声音好象是从北边发出来的，于是我向北方走去。进入一节车厢后，又发生了余震，整个列车都被翻了过来。我继续艰难地向前迈进，发现一个女孩被困在列车门边，列车已经有一半悬吊在桥的外面。我想走过去救她，不料那女孩却一直叫着要我不要走过去，可不靠近根本救不了她。于是我继续往北，在一截断桥的边上发现了一捆绳子。为了拿到绳子，我小心地走过了一块左右摇晃得很厉害的钢板。之后返回列车，用绳子捆住列车上的一个把手，然后一点点地挪过去。刚一抓住女孩的手，整节列车就掉了下去，两个人就这样悬在了半空，当我努力的爬了上去之后，得知女孩的名字叫相泽真理，她长的真可爱啊！

将相泽救出后，我们寒暄了几句就一同向北方的本岛进发。到了一个断层的前面，因为一个人上不去，于是相泽自告奋勇提出让她先去打探情况，所以我用自己作人梯把她给推了上去。等了一会儿相泽回来告诉了我前面的情况，两个人继续朝着本岛方向进发。

北部本岛

到达北部的本岛，却发现我和相泽来晚了一步，救援队的直升机已经开始离开了，而相泽在追赶飞机途中又跌伤了腿。我为她包扎好后，对丧失自信的她，我温柔地安慰了她几句。

相泽终于恢复了一点信心，于是两个人继续设法逃脱这个可怕的地方。我们刚一举步，凶猛的余震再次袭来，我们沿着高速公路的楼梯往下移动，途中发现电梯已经坏掉了，只得利用旁边作业用的梯子下到最底层。到了地面，相泽突然告诉我，他有个叔叔在这里开了一间店，并且给了她飞机票，但飞机票已经过期了。她还告诉了我她养了一条狗，现在很担心它的安危，我告诉她:“把你的狗一起带走好了”。

在桥下的长凳旁边可以找到放大镜，在一个面包车中可以获得绷带和军用手套，同时又得到更多关于地震的情报，在路边可得到一张地图，在一个箱子中拿到乌龟形状的方位磁石，在一个货车中捡到大铁钩子，在中间的场地可以利用大铁钩子将客车门撬开，取得一罐果汁，同时在车上还看到了一辆警车开过去。搜索完毕后，我们穿过了一道铁门。又发生了强烈的余震，地面剧烈摇晃，无数混凝土块砸落下来，我和相泽一边躲避一边抓紧时间从另一道门跑了出去。

跑出去之后我们进入相泽叔叔的小店，在店里面可以得到干电池、全岛地图、旅行杂志和一袋饮料冲剂，在一个小房间中还可以弄到墨镜，在另一个小房间里可以得到容量更大的背囊，真是不幸中的万幸!

之后经历了出门后的余震，一个大厦上的巨大球体装饰掉落下来，把地面砸出了一个断层。一个人无法爬上断层，而相泽又再次提出由她上去查看情报，于是我再次把她推到了断层上。她找到一个灭火器交给我，然后离开去查看其他地区。在等待中我突然听到她一声尖叫，不好！然后便没有任何声息了。她可别发生什么危险！我急忙拿起灭火器向西南方向跑去。

路上，余震又发生了，这次居然连高速公路上的桥也震塌了。在西南方，我发现了一处着火地点。用灭火器把火灭掉后，出现了一个大洞。我刚刚走进洞去，楼上就掉下一大块混凝土，把退路完全封死了。我上去之后进入一个房间，发现一个浑身是血的人，他要求我给他一些水。给他水后得到了他的名片，得知他的名字叫杉山义博。这时忽然出现一个穿西装的男人，他问我这里到底发生了什么事情。我当然告诉他自己什么也没做，从他口中得知是一个拿枪的男人干的。我很吃惊:这里为什么会有拿枪的人？西装男子告诉我他也不太清楚，但是确实是这样的。接下来他说这个受伤的人必须马上治疗，并叫我赶快离开这里。在另一个房间里我得到新的地震情报以及收音机和伞。出来的时候我发现杉山已经死了，腹部流了很多血，伤口不太清楚，我想应该不会是由于地震的原因，这时穿西装的男人也不见了。回到得到收音机的房间，从另一扇小门进去，发现了一个很狭窄的小巷。刚刚通过小巷就听到了直升机的声音，同时也看到一个拿枪的男人被直升机垂下的绳梯拉了上去。穿过一个大楼的底部通道时，背后传来极大的响声，南边的大楼倒塌了。等烟雾消散，过去后发现一个洞，在洞的最里面可以得到绷带，另外还有一个可以恢复体力的水管。之后通过外边屋子的家具和铁架往上移动，顺序是茶色的桌子→蓝灰色的柜子→铁架→对面的铁架（移动到右边白色的部分）→对面蓝灰色柜子→铁架→蓝色平台→铁架→铁架→铁架→上面的平台。上去后居然发现了安然无恙的相泽，和她会合真是太好了！她告诉我她感觉到这周围的气氛不怎么好，于是我和她马上离开了这里。

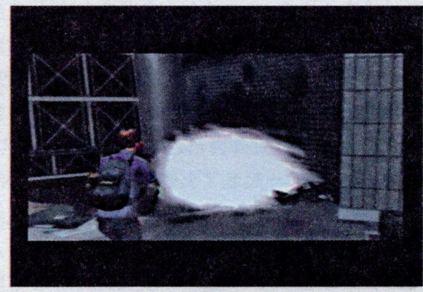
我们从大楼里出来，由正前方车辆之间的小路穿过去，在一个卡车的车厢后面得到汽油打火机和恢复体力的食物。由于重逢，我们高兴地边走边谈着。突然间旁边快要倾覆的大楼向我们压了下来，快跑！“砰”，身后大楼倒地发出的沉闷巨响震的我头晕脑涨，抱着相泽摔倒在地上。我赶忙安慰一脸惊恐的相泽，可自己身上也是冷汗直冒。天又开始下起雨来，我把自己的雨伞交给相泽使用。然后我们在右边的一条小道上看到一张海报，海报上的人居然就是我刚刚看到的那个西装男子。从旁边的文字得知，他是土地造成局局长八田，原来是首都岛的大人物啊。但相泽说这个人已经不在这个岛上了。在旁边的自动摊位上我取得了土地造成局的一些资料和地下水道的地图。

再往西走，有一家珠宝商店，打开

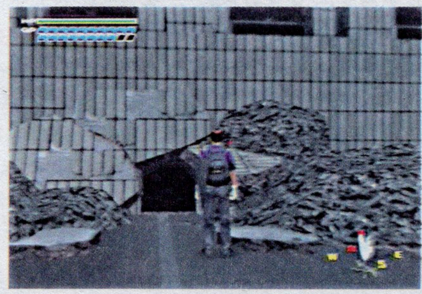














门，发现店里面有一个被玻璃划伤手的女人。我替她简单包扎了一下手，告诉她这里非常危险，建议她和我们一起离开。没想到这个女人却只顾着店里的宝石，真是要财不要命啊！对贪财的女人我是没有同情心的，于是就和相泽迅速离开了。

继续向北走，路上不断发生余震，不断有一些混凝土和招牌往下掉，在青色的汽车前面一个大型招牌突然掉了下来。还好有上次的经验，我们从容地避开了它。接着往东北方向走，走到建筑工地的墙边。

建筑工地

从建筑工地的墙洞里钻出来一个人，叫我和相泽进去帮忙。于是我和相泽钻过那个破洞进入了建筑工地，在二楼顺便得到安全帽和急救包，到达工地三楼，找到了刚才的那个人。和他谈了几句后知道他的名字叫阵内，是本岛的自由记者。阵内说他准备到台阶上方去，但是由于背后的钢管堵塞，他过不去，于是他请我上到楼上和他一起配合将钢管抽掉。当我到达了楼上的时候，似乎听到相泽和阵内在争论什么，真是奇怪。但由于风的声音太大了，听不清楚。将钢管拿掉后，发生了余震，把归路上的台阶震塌了，我只有通过旁边的箱型材料向下面直接跳下去。和相泽会合后，发现阵内不见了，相泽告诉我阵内已经前往地下水道了，于是我们一起追了上去。顺着刚才钢管堵住的门后的梯子往下爬，哪知爬了一半，可恶的余震就使我和相泽都摔了下去，缓过气后我们又顺着一个梯子向下爬，在旁边发现了一个工作人员的尸体。继续顺着梯子一直下到地下水道，发现了阵内，他正在拍摄下水道的照片，他真是个奇怪的人，阵内叫我们不要介意。

进入地下水道旁边的一个房间，三个人聚集在一起向出口移动。在余震的威胁下，我们都上了楼，进入一道门后，没走两步，地面就倾斜起来。我面前掉下来一个巨大的红色机器，我踩着那部机器的铁架一点一点往上攀爬，终于找到了可以出去的道路。顺着红色的楼梯跑上去，看见相泽正在下面等我。我在背后的工地倒塌前跳下去，然后通过一个墙洞钻出去，欣喜地发现三个人都没受伤。阵内问我们有什么打算，我告诉他我们计划到岛的中央等待救助，阵内告诉我们岛中央的位置是在某个公园的广场，同时他还提出由他来为我们带路，因为他对这里的地形比较熟悉，于是是三个人就一起上路了。

我们一路向南方走去，眼前出现一个极大的断层，一架红色消防车的伸缩梯伸到了断层的另一边，再通过另一辆消防车的伸缩梯攀到一幢大楼的楼上。从旁边的门进去，再从另一个门通过楼梯一直上到顶楼，上去之后，通过一条极为危险的道路，到达大楼的另一边。在这里可以得到一个更大的背囊绷带、恢复体力的药剂、一本刊物和逃难的地图。然后沿着刚才过来的道路回去，在回去的过程中遇上了余震，已经很有经验的我牢牢抓住柜子才没有被摔下去。回到楼口附近，调查墙角的一堆瓦砾，发现了一个紧急通道，可以直接到达楼下，于是我用大铁钩子撬开盖子，跳了下去。

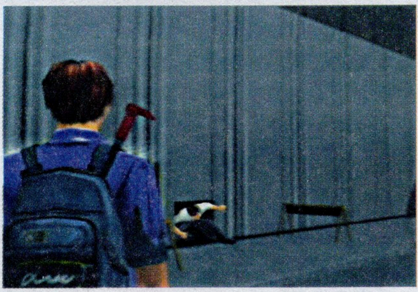
落下去后，我刚站起身，地面就倾斜起来了，我身不由己的又向下坠去……老天，要不是最后我用手死抠进地板的边缘，真不知道会堕入哪一层地狱！爬上来后，我在北方发现了一条小的通道，钻进去后发现了村田夫妇。村田信吾已经受了重伤，最初他以为我是救助队的人，但当他知道我不是救助队员的时候居然不理智的说要告我……这时阵内和相泽也来了，当村田信吾得知我们是记者的时候变得激动起来，他告诉了我们一些不为人知的秘密，这个岛的塌陷并不是自然的灾难，而是人为造成的：当初在修建这个城市的时候，城市的设计存在问题，因为地下调节池构造不合理，这个城市的地表以下都被挖空了，再加上政府的监督不力和工程监督者的独断专行造成了这样的后果，其中主要责任者是嵩原建设的新崎。最后村田信吾拜托我和阵内一定要把整件事情揭发出来，我们自然毫不犹豫地答应了。

接着我们又开始调查，发现旁边事务所的门被锁住了。这时村田美智子告诉我钥匙在旁边一个小的通道里。在另一个通道里我找到了村田信吾全家的照片、事物所钥匙以及首都岛的调查结果。

出来后将照片交给村田美智子，她非常激动，因为看到了自己想念的孙子。而村田信吾也再次提醒我们不要忘记和他的约定。

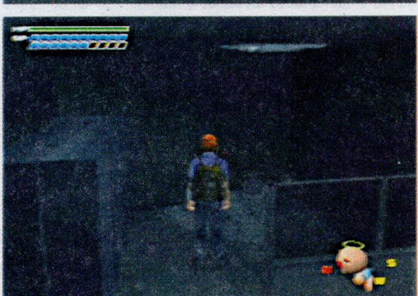
这时候传来了直升机的声音，我们都以为得救了，没想到直升机的声音越

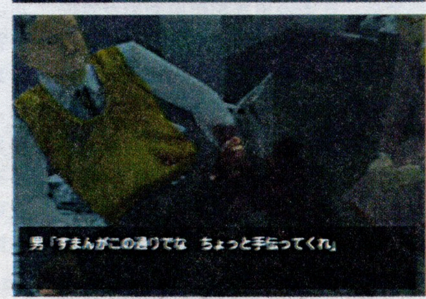












来越远。村田信吾夫妇拜托我们出去求救，出了门之后我顺着楼梯一直往下跑。刚刚跑到街上又遇上了余震，然后听到了相泽的尖叫，原来她跌倒了，我赶快冲过去把她扶起来，一口气冲到了街的中央。眼前发生的一切顿时让我俩和阵内目瞪口呆，刚才所处的大楼顷刻间土崩瓦解，看来他们是没有能够逃出来，空中一张村田夫妇的全家福相片缓缓飘落……

相泽家方向

当三个人到达十字路口的时候，阵内说，这里有一条路是通向游乐园的，而且附近有一个收容受灾者的医院，但是地震把道路给封住了现在无法过去。这时相泽说她的家就在附近，非常想看看家里的情况，而且对她的狗也很挂怀。阵内看到这样的情况就提出了分开行动：我陪着相泽到她家去看看，阵内自己按原计划进发。他还告诫我们要小心，并且告诉我五月公园是往东北方向走，在公园里应该会有救援队，同时说公园的附近有一个高塔，如果到时候还活着的话（真是小瞧我了），就在高塔的下面会合。约定后，我和相泽开始朝她家走去。

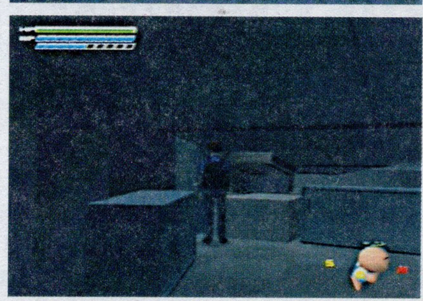
相泽对家里的情况真是忧心忡忡，我告诉她广播中说西南方向已经被水淹了，她愈发焦急起来。我们往她家的方向匆忙走着，但没多远就发生了强烈的地震，一幢大厦倒了下来把我们前后的道路都堵塞了。我们只得四处寻找可使用的道具，在东边道路旁边有一个悬空的铁架，上面有一捆绳子，可我一个人是拿不到的，于是叫相泽过来帮忙，把铁架的一边压住，我赶快移过去把绳子拿了出来。在周围我还取得了轮胎、汽油桶和油漆，路边发现了一个由于地震而损坏的椅子，我用大铁钩子将上面的大块木板撬起来，然后把所有的道具用绳子绑起来做成一个小型救生筏。做好后，我和相泽就坐着筏子顺水漂去。我们小心地躲开一些障碍，费了不少力气，终于找到了一处地方靠了岸。由于身上的衣服全湿了，我升起了一堆火。这时候，相泽突然提起这个事故的责任人嵩原建设的新崎原来是她的叔叔，这使我吃惊不小。相泽告诉我新崎一直住在这个岛上，只是最近不怎么见到他。小时候新崎对她非常好，然而现在竟然发现叔叔就是造成这个岛地震的责任人，相泽感到非常难受。看到相泽伤心的样子我也很难过，不知道怎样安慰她才好。

在休息过后我们继续赶路，相泽说她家就在前面那桥的另一边。看着这座高架桥，我心里有种不好的预感。果然一上桥，余震又发生了，背后的大厦倒塌了下来。我和相泽赶紧没命地向前狂奔，幸好这次余震的时间非常短，我们算是又躲过一劫。我和相泽通过楼梯跑到下面，在一个房间中得到了携带式净水器，借着打火机的亮光，我们又在一个隐秘通道后面取得了几个衣架。出来后往西南方向出发，在一间房间的门口得到了20日的报纸，里面的房间还可以取得急救包和军用手套。出来的时候发生了余震，楼上的天花板一块接一块往下掉，我们只好迅速离开这个危险的房间。往西发现了一个依然还在发动着的公共汽车，车门被火焰封住。我观察了一下周围，发现了一根电缆可以通到公共汽车门口。于是我爬上旁边公共汽车车顶，见到有一块广告牌连接着边上的大厦，过去就可以攀到电缆的最高点，我利用刚才取得的衣架滑到了电车里面。咦，里面有一顶电车司机的帽子。管它是什么，统统照收不误，入手后我启动电车向前开去。开了一段后，我们下车继续前进，途中相泽告诉我附近应该还有便利商店。这时收音机播放了新闻：政府为了救助在首都岛上受困的居民，明天会在岛中央展开大规模的救援行动，救援活动是利用岛中央的水无月运河来救助被困民众，希望得到通知的居民前往几个固定的避难所等待救助，它们分别是五月公园、大型露天运动场、安倍川小学、首都岛管理中心和文月运动场。

总算到达了相泽家，我在门口等她换了一件衣服出来后，意外地发现了她的小狗，劫后重逢真是让人喜悦啊。在她家的后面发现了自行车，就在我和她骑着自行车离开时，又发生了余震。这次余震来势汹汹，周围塌方不断。当我和相泽到了刚才驾驶的公共汽车前面的时候，旁边有一辆大卡车突然爆炸了，我们只好丢掉自行车，穿过刚才的公交车厢回去。我们钻进地铁站，刚进入地铁站，出口就被塌方堵死了，没办法，只有去寻找其他出口。在途中站台也塌陷了，我们赶紧逃到地铁里面，等轰鸣声稍微平息之后，我们出来在地铁的一边找到了在刚才混乱中失散的小狗。在地铁的另一边我们又捡到一个增加容量的背囊。穿过另一条地铁通道出去，钻过一个小洞，发













现墙上有个裂缝。我用大铁钩子把裂缝敲开，背后是一扇门，穿门而过，来到一个巨大的空间，通过铁架桥后右拐上楼梯，有一个平台。相泽突然问我这里是什么地方，我告诉她这里就是地下调节池，随后我们沿着道路一直往下走，穿过两扇小门后来到一个梯子下面。沿着梯子往上爬，刚爬到一半的时候，上面的一架货车滑了下来，在我脚下爆炸了，梯子也同时折断。我紧紧抓住梯子，脚下已成一片火海。不过现在的我已经能作到临危不乱了，顺着梯子平静而小心地挪动到一边。转身看去，发现相泽在梯子的另一边，于是便想过去和她会合。然而这时又一辆客车滑落下来，把我和她之间唯一的通道砸断了。相泽关心地问我是不是受伤了，我告诉她这边不要紧，由于此地非常危险，我让她先沿着梯子自己爬上去。相泽提醒我小心之后自己爬上去了。我查看了一下周围，发现周围有不少铁架可以通到楼上，通过不断地攀爬跳跃，途中有几处卡车突然坠下，又使我受到了一些惊吓，但我还是顺利到达了另一边和相泽会合，向新的地方出发。

新闻报首都岛支社

来到一个十字路口，在首都岛新闻报支社的门口看到里面有微弱的灯光。我和相泽一起进去查看了一下，没想到里面居然有人，交谈中得知他是这个报社的主编西山。西山问我们从机场到这里街上的情况，我把知道的情况告诉他，并且提到了阵内。他感到很吃惊，原来阵内是他的旧同事。相泽也向西山打听关于她叔叔的一些情况，根据西山手头的资料，看来这次事故确实和她的叔叔有联系，但也不是所有的责任都由新崎负责，相泽听后露出了安心的表情。西山拜托我去拿嵩原建设职员室的人工岛建设工事报告书，为了查明事件的真相，我答应了，相泽留下来帮西山整理资料。西山给我代表身份的证件和一个小黑匣子。用手里的资料室钥匙打开资料室门，进入后得到大型手电和烟雾筒。

出门往北，在一辆歪倒的面包车旁边可以得到一个小千斤顶，用它可以顶起东北方那扇裂了口的门。在楼上一个灯光明亮的房间找到总务科钥匙，利用这个钥匙进入边上的房间寻得总物科内线密码表，调查旁边桌子上的小说《朝颜の昼寝》可以得到杉山的笔记和黑匣子。从笔记中可获得了一些新情报，在黑匣子里则记录了新崎和一个神秘男人的对话，对话中提到他们的计划，该计划是在6月21日实施的，而21日正好是我来到这个岛上遇到地震的日子，难道这之间有什么联系吗？我隐隐约约感到这里好象有什么罪恶的勾当。

回到刚才的房间利用密码表 8762 打开一个保险箱，从里面找到了人工岛建设工事报告书。但在这时有人进来了，出于本能我赶快躲到办公桌下面，听到一个人不断地和其它人说着一些神秘的事情，他的名字好象是八田。他说计划出了一些小问题，而且死了这么多人，还谈到了有关新崎的事情，这一切自然被我用黑匣子记录了下来。我偷偷往外溜去，但刚刚出来就被一个拿枪的人抓住了。接着，他们把我手脚都绑了起来，丢在了楼顶上，之后乘直升飞机逃走。在他们飞远后，我发现有什么东西在发光，挪动过去，原来是一块玻璃碎片，利用玻璃碎片把绳子割断，我终于逃了出来。

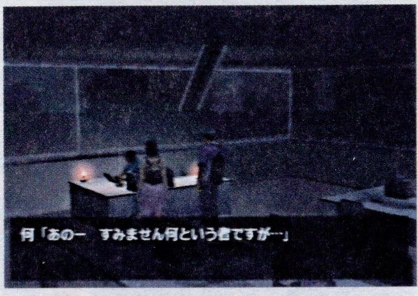
出来发现报社已经着火，我飞快地赶回去发现西山的脚也受伤了，三个人只好一起爬出报社。出去之后相泽提出在五月公园等待救援，于是我们一起向五月公园走去。

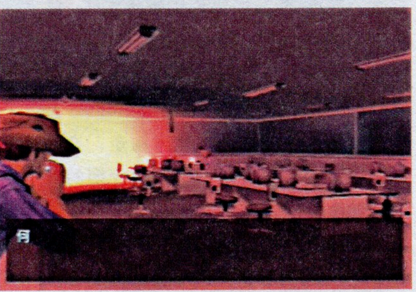


五 月 公 园

进入公园，休息一会儿后来到一池塘前，发现上面的桥已经断了。我们打算由旁边的道路绕过去。刚走出几步，余震就发生了，几棵树倒塌下来把道路堵塞了。这时从收音机上得到了有关救援的消息。看到这种情况，西山只好让我先游泳过去打探一下情况，在纪念树的前面使用烟雾筒，会有救援飞机丢下补给。之后在前方发现救援小艇，我告诉救援人员还有两个同伴。顺着原路返回，回到池塘边游泳过去。游了一半水面上出现了三个巨大的旋涡，我拼死摆脱旋涡的吸引游上岸。找到西山、相泽后一同向救援队的方向前进，这时池塘里已经没有水了，只剩下一堆淤泥。走过池塘时不能心急，要一直沿着中间比较干燥的地方走。刚过桥，背后的纪念树就倒塌了下来。走到救援小艇那儿，没想到小艇一次只能搭载一个人，只好让西山先坐上小艇离开。当我和相泽等待小艇回来接的时候，又发生了余震，真是背运，小艇也打翻在水中了！我和相泽观察了一下环境，发现和阵内约定的地点并不远，于是向约定地点走去。













圆形体育馆

在路上相泽说起阵内的事情，不知道他是不是已经脱离危险了。这时看见阵内和一个女生跑了过来，于是互相问候了一下情况，得知她的名字叫做比嘉夏海。比嘉问起我们是否在公园看到了她的弟弟，阵内也问起西山的情况，我告知他们都已脱离危险，他们才松了一口气。阵内说起在附近的圆形体育馆有避难所，可能还有幸存者，而且在不远的首都岛管理中心还有救援活动，于是一行人先前往附近的圆形体育馆。

进入体育馆之后，我和相泽一组与他们分开搜索前进。在体育场里，我们没发现周围有什么幸存者。在选手休息室得到补给后，没走两步体育场的房顶就落了下来。我看到这里非常危险就提出离开，没想到回去的门已经被损坏，只有通过旁边的小路往外跑了。余震不断发生，房顶上的建筑不断地往下掉。只有尽快跑出去了，动作一定要快，我感到这个体育场也快倒塌了。

PB 电气商场

刚逃出来，背后的体育场就倒塌了。这时，背后出现了一架直升机，而直升机里的人竟是上次在楼顶抓住我的人。他向八田报告我还活着，可恶的八田指示无论如何要将我们灭口。我和相泽逃到了一个商场内，从直升机上下来两个穷凶极恶的男人紧紧追来，于是我和相泽开始了一场躲避杀手的逃命之旅。在商场一楼发现了一个消防栓，利用消防栓的水压冲开一堆招牌。刚刚走过去，就发现那两个男人已经进来了，并且把商场的门也关了（可恶的狗腿子）。我和相泽偷偷摸上二楼，在二楼的一个铁栅栏前面利用千斤顶把铁栅栏顶起来，跑了过去。然后通过停了的电梯再上一层。但这个时候，其中一个男人走了上来，我和相泽赶快躲了起来。他走上来用火箭筒炸开一条通道，于是我和相泽通过通道跑上了三楼。在一个墙洞旁边发现了逃生通道，于是我让相泽先逃出去。正当我想要离开的时候，地震发生了，把通道堵住了，接着我只有找其他的出口逃生。走出去躲开杀手的注意，逃跑到四楼，发现一个小门，便钻了过去。刚刚钻过去，地震就把后面的出口给堵塞了。上楼之后在一个房间找到了电器商店的钥匙，在拿钥匙的过程中，那个追杀我的男人也进来了。于是我赶快利用拿到的钥匙，打开了电器商店的门，但那个人利用手上的火箭筒把旁边堵塞的通道打开了。前面有一个紧急通道，我趁他没发现赶快冲了过去，冲过去之后后面的通道就因地震而堵塞。继续前进，前面被床给挡住了。我顺着床钻过去，发现前面还有一个人守着，于是我慢慢的顺着床底下爬过去。在他没看到我的时候一口气冲到了楼上。在楼上我听到相泽在呼唤我，在一个栅栏边我找到了她。我告诉她这边非常危险，叫她赶快跑，正说着，追杀我们的男人就出现了。于是我叫相泽先离开，然后自己通过图书馆向出口跑去。当我快到出口的时候，背后的墙壁被炸开了，一个男人拿着火箭筒对准了我。我没有其他办法，只有疯狂地向出口跑去，火箭不断的在我周围爆炸。最后我终于逃出了出口，但是发现已经没有可以下去的路了。相泽在上面呼唤我，让我通过铁架到达上面去。跑了几步就发现还有一个人拿着枪对着我。一边躲避他的射击，一边通过铁架到达了上方。原本以为脱离危险的我和相泽看见一架直升飞机追了过来，也许是穷极智生吧，我先利用消防水龙将飞机冲歪，再把上面的巨大装饰物冲下来砸在飞机的螺旋桨上，终于把追杀我们的人干掉了。

首都岛管理中心

接着离开了商场，在前往首都岛管理中心的路上得到了最新的救援情报。在路上，发现大街对面有救援队的飞机，而且西山和比嘉也在里面。过去之后，互相问候了情况，得知阵内依然还在这个城市打探消息，由于栅栏的阻拦，我和相泽只能进入首都岛管理中心。沿着通道一路往下，到达中庭，相泽突然问起我们是否能够逃离这个城市，我告诉她我们一定可以离开这里，相泽看起来却仍是信心不足的样子，我鼓励她说我们一定会逃脱的。这时，救援队的飞机飞走了，意想不到的是，我看见八田走了过去，八田怎么会在这里，他应该早离开了啊，难道还有什么秘密？毫无疑问八田一定会有逃脱的办法。于是我们开始跟踪八田，在洗手间里偷听到八田的电话，他说这个岛马上就会沉了，而且期待看到那个人的手段，听完之后，我和相泽尽快离开。通过旁边有缝的栅栏，到达一个房间，从里面传出了阵内和新崎的声音，原来阵内在质问新崎为什么要对岛做出这













么大的破坏，而新崎却说出了他这么做的原因：原来他的家人都是在建设这个岛的时候因为事故死去的，而事故责任人却没有受到惩罚，于是新崎接受了八田的建议，让整个岛都沉下去。当我把以前偷听到八田的对话放给新崎听的时候，他明白了八田的阴谋，整个人都崩溃了。这时八田上楼了，新崎叫我们赶快离开。于是我们迅速离开，阵内在外面准备了汽艇，我们跳上汽艇开始逃跑。可没想到背后居然出现了直升飞机追击我们，前面又地震一幢大楼堵住了我们的去路。在回头的路上汽艇撞到了一堆石头，于是我们就爬了上去，计划逃跑。跑了几步，地震之后地面上的水全部退去，继续走过前面的路口，却发现海啸向我们袭击过来，在阵内的带领下，我们向一间大楼跑了过去。阵内告诉我们必须赶快往楼顶上跑，不然洪水会淹没我们的，我和相泽一直往楼上跑去，终于跑到了楼顶。却发现直升机已经在上面等我们了，而从飞机上也下来了一个枪手，当我和相泽想过去，枪手便一直向相泽射击。当相泽快到阵内旁边的时候，阵内为了掩护相泽不幸被子弹击中，从楼上摔了下去。而我也向相泽跑了过去，当我跑到相泽旁边的时候整个楼都倒塌了，我们都掉了下去。掉下楼之后，看到了奄奄一息的阵内。他交待我们一定要把这件事情真相披露出来，说完之后让我和相泽赶快离开，通过小路到达楼梯再次上了楼顶。这次八田自己走了下来，要杀了我和相泽。这时新崎走了下来要求八田放过他的侄女，于是双方起了争执。在激烈的争执中，新崎知道了十年前导致他家人发生事故的责任人就是八田，但凶恶的八田却开枪将新崎击倒。八田将枪口转了过来，对准了我和相泽。我再也无计可施，心想这回我们完了。刹那间新崎站了起来，他挡住了八田的枪口，将八田逼到了墙边，并和他一起摔了下去。同时八田的直升机也飞走了，但我和相泽终于在楼顶上被救援队发现了，回头看着倒塌的大楼将一切掩埋时，我心中说不出什么滋味……

都结束了，都解脱了，我们终于离开了这个可怕的地方。(完)

剧情分支

3人走到十字路口，阵内告诉我们，这里有一条路是通向游乐园的，而且附近有一个收容受灾者的医院，但由于地震把道路堵住所以过不去。相泽说她家就在这儿附近，非常想回家去看看家里的情况，而且她很担心自己养的狗。阵内看到这样的情况便提出要分开行动，我决定去游乐园看看，阵内陪相泽到她家。阵内告诉我，公园附近房间的一个柜子里有关于这次地震的重要资料，拜托我把资料拿给一个叫岫田的医生，并交给我柜子的钥匙，最后阵内和我约定如果还活着的话就在公园的高塔外见面。

接下来我一个人开始向五月公园前进，半路上看见一架自行车，我骑着车通过一条浑浊的河流，来到一个汽车交易市场。进去后，上楼通道被一块铁板挡住，从自行车上下来，爬上断裂的台阶，通过绿色的通道，下来将挡路的铁板推开，然后骑车一直上去。从三楼的一个缺口出去，到了外面的房顶上，跳到公路上往东走，经过一座高速桥，可以看到五月公园就在前面了。

推开横在人行道上一个挡路的牌子，再穿过被车撞坏的栅栏，走进去将刚刚被牌子挡住的门打开。进入公园往西走，听到一个女生的呼救，走过去看见荷花杯中有一名女生的腿被大铁箱压住了，可是周围有栅栏围着，我无法进入。我只能沿着栅栏绕圈子寻找入口，终于发现一个浮在水中的箱子，爬上去后可以从栅栏的缺口翻进去。推开箱子，女生刚刚脱身地面就开始塌陷，我和她连滚带爬地跑了出去。脱险后得知她的名字叫比嘉夏海。她有个弟弟叫比嘉春彦，在地震的时候失散了，现在她很担心她的弟弟。

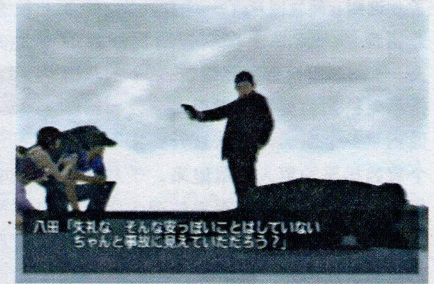
我带着她往东边走，在路上从收音机里听到有关救援队的情报，接着在水边发现一条小船。我们合力把船推到水里，乘船前进，可惜没轻松多久，前面的水路就因为余震而堵塞了，同时背后的观览车也倒了下来，我们只好顺着旁边的水路挤进去，一直往北走，终于找到一处可以上岸的地方。

到了岸上之后，往东走，一路上地震不断，地面一块接一块的塌陷，我们马不停蹄的冲到天桥上，再跳到下面的卡车上。可能冲击太猛了吧，卡车开始往下滑落，我们赶紧向上跑，借势飞身跃起，落地时刚好目睹卡车消失在下面的裂口中。比嘉夏海和我被隔开了，我叫她跳下来，她不敢跳，我只有去找其他可以连通的地方。登上这边的天桥，爬上相邻的房













顶，再跳到下面的公路上，发现一辆不停摇晃的车子，将车子推下去当垫脚，比嘉夏海终于踩着它走了过来。

会合后还来不及说些什么，身后的地面就全部塌陷了，强烈的地震令整条街道抖动起来。道路两旁的房屋接二连三的坍塌，我和比嘉夏海只有尽快逃离这里。一口气冲向街道的终点，翻过一道屋顶，终于到达了安全的地方。

惊魂稍定，我按照阵内所说的地点找到了资料，比嘉夏海告诉我她家就在附近，但是由于周围的道路都被堵塞了，我们只有继续爬房顶。过去之后，有个男人叫住了我们，原来他是当地警察局的饭坂，他告诉我们在附近的医院有避难所，而且在黄昏的时候会有救援队的直升机前来救援。比嘉夏海担心家里和弟弟的情况坚持要回家一趟，饭坂提醒我照顾好比嘉夏海后就再次去寻找幸存者了。

继续前进，在前面十字路口拐角看到比嘉夏海的家，比嘉夏海进去查看一下，发现他弟弟不在家，。出门前，我问了一下她家的情况，她告诉我她全家都是在这个岛上的，他弟弟是一个小学生，穿的是黄色的T恤。走出去之后，比嘉夏海提出在门口等一下，看看她弟弟会不会回家。虽然很想早些去避难所，但看到她担心的模样，我还是答应了，也许比嘉夏海太累了吧，一会儿，她居然靠在我肩上睡着了，看见她疲倦的样子，我也没有叫她起来，到了黄昏的时候，比嘉夏海醒过来了，问我她弟弟回来没有，我告诉摇摇头，她看来很沮丧，我也不知道该怎么安慰她才好，只能默默的和她朝北边医院的方向走去。

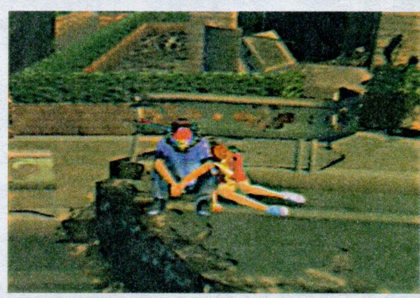
前往医院的路上遇到了一个警察，他叫都筑，和饭坂都是附近的警员，正在这个地区寻找幸存者。都筑简单询问了一下，就带领我们向医院走去，并告诉我们这个地区马上要被水淹没了，而且救援队的直升飞机也是这个地区的最后一次救援了。

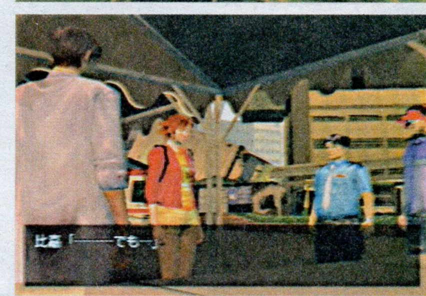
到达医院见到堀田伸治，把阵内拜托我交给他的东西给他。之后互相交换了一些情报，救援的直升飞机来了，饭坂也跑过来了，他告诉我们没有找到比嘉夏海的弟弟，但飞机已经不能等了。比嘉夏海决定自己去找他弟弟，而我也不放心把她一个人丢在这儿，决定陪他一起去寻找，都筑却疯狂起来，他一心只想离开这里，居然拿枪威胁救助队员，甚至把枪口对准了我和比嘉夏海。危险关头，饭坂及时击毙了他，可是飞机却不能再等了。救援队飞机离开，接下来就发生了地震，我和比嘉夏海只有尽快逃跑。逃跑途中，前面的大楼倒塌了。这时，洪水开始淹没这个地区。

跑上旁边的立交桥，前面走后面就塌了，大浪不断地拍打摇摇欲坠的立交桥，我们只有不停地向前跑。冲到对面房顶上后，一块巨大的岩石以前后脚之差塌下来把立交桥砸断了。沿着房顶向前走，一辆大卡车漂了过来，跳上去后，我望见前面一个楼房旁边有梯子露出来，乘着车头在楼身上蹭了一下的时机，我飞也似的冲过去，抓着梯子向上攀登，沿着上面的路想绕到楼房的背面。一路上地面不断塌陷，我只能贴着墙壁走。好不容易到了楼房的背面，看见一座铁架桥连结到了另一边。我跑了上去，不料心急之间脚下一空掉了下去，幸好我及时抓住上面的栏杆。比嘉夏海赶快跑过来，却没办法把我拉上去，我让她自己先过去，自己悬在下面一点一点向前挪，洪水中不断有车辆漂过。当挪过一半的时候一间活动房屋撞了过来，大惊之下，我全力抓紧梯子，双脚拼命向上一甩，死死勾住铁架，就感到一股寒风贴着背心嗖的掠过，背心一下子全湿了，压了压狂跳不已的心，我继续一点一点向前挪移，终于爬到了对面的房子上，喘息稍平，比嘉夏海就急着往上走，并叫我跟上。她正在叫我的时候，滑落了一个小石头，吓了她一跳，正当她以为没事的时候，背后的卡车一下就滑了下来，我只来得及跳上旁边的轿车，顺着面前的铁架噌噌噌一直爬到最高点。等卡车滑过去，我赶快跳了下来，大声呼唤比嘉夏海，却发现她躲在一个下陷的坑里面，看来她没事了，我悬着的心才放下，过去把她拉起来，我们就向新的地点出发了。







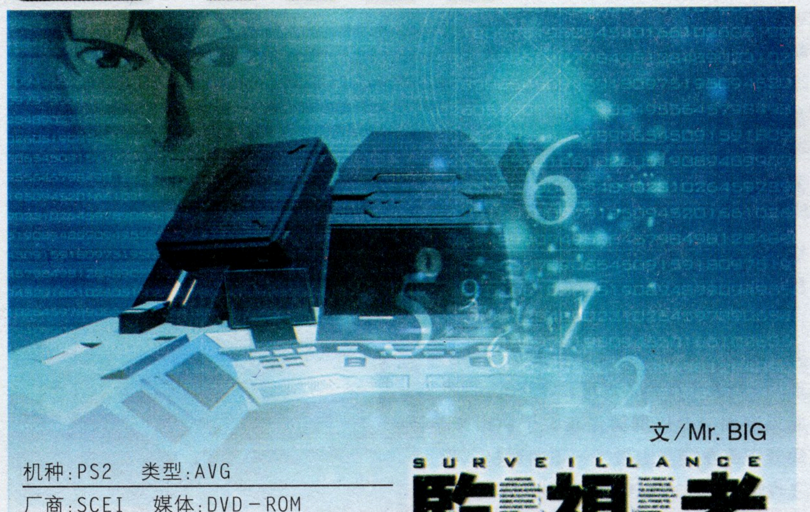






终于结束了，2天的时间终于把《绝体绝命都市》攻略完成了。《绝体绝命都市》的流程并不长，完成游戏大约一个小时也就够了，但为了完成所有剧情，DARKING反复玩了至少4遍。这款游戏做得相当不错，细致的画面，逼真的效果，临场感十足。当看到身后的大厦一幢幢的倒塌下来，才发现人类在大自然的灾害前面是多么的软弱无力。——Darking

本作剧情并不复杂，最大亮点在于创意。作为电子娱乐的一大优势"模拟现实"在游戏中得以淋漓尽致地表现出来。玩游戏时，本人仿佛置身其中，亲身经历了那场旷世罕见的自然灾害，求生欲望变得极为强烈，这也正是模拟类游戏的精髓所在。这种感受在现实生活中是很难体会的。——Shining



文/Mr. BIG

SURVEILLANCE
監視者
[サーヴィランス]

机种:PS2 类型:AVG
厂商:SCEI 媒体:DVD-ROM
发售日:2002年4月26日

登场组织

●I-COSS

以维护宇宙和平为目的设立的组织，被称为“地球接近天体监视协会”，各国的宇宙开发机关聚集在一起，制造了“协同宇宙观测系统”。

I-COSS拥有月球与火星的轨道上的大量宇宙空间站，以和平为前提加以利用，属于独立的军事势力。

●影刃

是以护卫为目的结成的特殊部队。在经过约3年的训练之后，投入到实际行动之中。拥有最新锐的警备系统——“监视系统”和具备过人能力的队员，可以不露痕迹地控制局面。

●那巴罗股份有限公司

“监视系统”的开发公司，同时也负责相关连携系统的警备用改造工作，为I-COSS提供技术协力。在遗传子研究和医疗机器等方面拥有极强的实力，属于民间企业。

●ネオ・クライト

被称为人权保护团体的组织。活动范围遍及全世界，在人类可以自由进出宇宙的时代大为活跃，身影几乎遍布整个宇宙空间。

角色介绍

●神悠辅

本作的主人公，具有冷静的判断力，被公认为使用“监视系统”最合适的人选，同时也担负着队长的重任。他是小队的灵魂人物，每次行动的成败往往取决于他的决断。

●テイム・ローパー

负责部队的航行任务。管理神悠辅的解析资料与轨道空间站，并且与到达现场的队员进行交流。部队的许多行动往往依赖于他的建议与判断。

●ネッド・ハーディ

现场作战的实动部队的首领。以军队教育来训练后辈，并且负责召集具有实战经验的部队。作战时行动力一流，全队最出类拔萃的人物。

●エドワード・バンフィールド

是精通机器的电子战要员。参加了“监视系统”的基础实验，有着十分丰富的知识。

●チャーリー・ヒックス

擅长在微少重力下的格斗，格斗技战的专家。在现场执行任务的时候，他的行动总是难以控制。

●スティーブ・ハモンド

过去曾经参加过奥运会，现在则是出色的狙击手，但是他对于自己的技术有时显得过于自信。

●モーリス・ビラル

掌握爆炸物处理的知识与技术，是部队中的爆破专家，同时还是各国反恐怖活动的教官。

●ニコラス・ガンプ

被称为“沉默的铁壁”，后方支援的能力优秀。在队中深受同伴的信赖，同时他也是教官之一。

●ミリアナ・イサコビッチ

俄罗斯陆军遗传子研究学会的主任，在I-COSS的强烈邀请下，被配属到部队专属的军医部门。

●ハビエル・ナバロ

在医疗领域功绩卓著，积极参加到宇宙开发的事业中，是那巴罗股份有限公司的最高领导。

●カプラ・コルデロ

“ネオ・クライト”的首领级人物。从军队被开除后，吸收了多个国际恐怖组织，形成了现在的团体。

●ハリス・ライアン

航空宇宙管制局的局长，地位显赫，管辖特殊部队“影刃”，是“监视计划”的承担者。

●クラウディオ・ストラビア

I-COSS的司法局特别查察官。在影刃接受模拟演习的时候，扮演了大使馆的职员。

此外，也是影刃实动部队的首领ネッド・ハーディ的恋人。





目标攻略

在下表中,目标名称前标有*的是过关必须发现的目标。

第一章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
00:03	アンドリュー・アレン	D	人物	13
00:05	クリス・ローレンス	D	人物	10
00:11	*AC12HG　公文包	D	物品	23
00:14	テリー・シャノン	D	人物	8
00:19	クラウディオ・ストラピア(1)	D	人物	16
00:26	ロバート・スラッター	D	人物	12
00:33	ブルース・ベンジャミン	B	人物	4
00:46	ビル・ダン	B	人物	3
00:54	HB-GS　烟幕弹	B	兵器	19
01:06	デビット・ウォルフ	B	人物	9
01:20	マーティー・シュナイダー	C	人物	5
01:21	スティーブ・ボーエン	C	人物	7
01:32	リチャード・ギルバート	C	人物	6
01:40	FS9 轻机关枪	C	兵器	18
02:01	RAVEN COMBAT KNIFE	C	兵器	20
02:57	パット・マクファーソン(1)	A	人物	1
04:00	デニス・ノーンズ	E	人物	11
04:00	*クラウディオ・ストラピア(2)	E	人物	17
04:10	WCU-10G　摄像机射出单位	D	物品	24
04:30	*アマンダ・グレイス(1)	D	人物	14
04:38	パット・マクファーソン(2)	A	人物	2
05:06	アマンダ・グレイス(2)	D	人物	15
05:23	PB-X2 ドア・ブレイカー	E	兵器	21
07:05	*NT-TB487NT 型时限爆弹	F	兵器	22

第二章

00:32	エイブラハム・ドナバン	E	人物	22
00:33	フロード・バンク	E	人物	30
00:41	リノ・ライアン	E	人物	26
00:42	アーノルド・ワイズ	E	人物	31
00:46	タッド・スペンサー	E	人物	29
00:50	チャック・コルチャック	E	人物	32
00:51	キリアス・レイク	E	人物	21
00:58	ボリス・パーカー	F	人物	46
01:03	ロベール・ライアン	E	人物	27
01:16	リチャード・スミス	E	人物	36
01:24	DEGREE　笔记本	E	物品	61
01:30	ロベール・ライアン经历记录	E	物品	52
01:34	マーガレット・メイ	E	人物	37
02:01	トーマス・ヤンク	E	人物	23
02:02	ベニー・カーマン	E	人物	28
02:09	ハリー・レーモンド	E	人物	33
02:21	ノーマン・イワノフ	F	人物	42
02:22	イリス・ハミル	F	人物	39
02:22	アンジー・レンジ	F	人物	38
02:35	ソニア・ブロンソン	C	人物	14
02:44	セシリー・ターフ	D	人物	15
02:55	ゴッジ・コリンズ	F	人物	49
03:03	ハロルド・バーグ	F	人物	45
03:04	テリー・ボーラル	F	人物	48
03:15	クラーク・ボルドー	E	人物	19
03:19	サマンサ・リンブ	E	人物	25
03:23	ヘンリー・ボスレイ	E	人物	24
03:37	スーザン・クイン	C	人物	16
03:49	ウイリアム・カー	F	人物	43
04:29	旅客服务用运输车	E	物品	53
04:41	カジム・デイビス	E	人物	20
04:54	カール・キーリング	E	人物	34
04:55	COSMO2 小型游戏机	E	物品	62
04:58	オリーブ・ノエル	E	人物	35
05:03	パメラ・ローウエン	F	人物	44
05:06	シルク・レイアー	F	人物	47
05:14	ジエーン・パターソン	E	人物	17
05:26	DG-102　组合式手枪	F	兵器	56
05:48	*カジム・デイビス[テロリスト](1)	C	人物	3
06:07	ケイト・ウエイクマン	E	人物	18
06:19	*カジム・デイビス[テロリスト](2)	B	人物	4
06:45	テリー・ボーラル[テロリスト]	F	人物	12
06:46	ケイト・ウエイクマン[テロリスト]	C	人物	7
06:58	ソニア・ブロンソン[テロリスト](1)	F	人物	1
07:11	シルク・レイアー[テロリスト]	D	人物	11
07:29	M-NOTU　电子手帐	B	物品	64
07:37	*SN-03	B	物品	65
07:41	ソニア・ブロンソン[テロリスト](2)	E	人物	2
08:05	クラーク・ボルトー[テロリスト]	E	人物	8
08:12	トニカ・ランドウ	E	人物	41
08:13	ロッキー・ツジムラ	E	人物	40
08:24	绘本“The Sleeping Beauty”	E	物品	63
08:34	カジム・デイビス[テロリスト](3)	C	人物	5
08:53	ゴッジ・コリンズ[テロリスト]	D	人物	13
08:54	ボリス・パーカー[テロリスト]	D	人物	10
09:02	*RCS24H 无线式小型起爆装置(1)	D	兵器	57
09:30	*SN-03 注入用放大器(1)	E	物品	66
10:16	キリアス・レイク[テロリスト]	E	人物	9
11:09	SN-03 注入用放大器(2)	E	物品	67
11:13	ネッド・ハーディ	E	人物	50

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
11:26	クラウディオ・ストラピア	E	人物	51
11:53	RCS24H 无线式小型起爆装置(2)	E	兵器	58
11:53	TFW-5 サブマシンガン	E	兵器	55
12:35	SP-CR 击退用喷射器	E	兵器	60
12:52	ギガス 1 连络エレベータパネル	B	物品	54
12:55	パメラ・ローウエン[テロリスト]	B	人物	6
13:55	*PACK-B 盒式固形爆弹	F	兵器	59

第三章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
00:24	CH-P2020 シャーレセット	D	物品	34
00:35	ロベール・ライアン(1)	C	人物	1
00:52	*变异体パメラエンハンス(1)	E	物品	12
01:26	试验管 03	D	物品	27
01:27	试验管 01	D	物品	25
01:36	流动性胶状溶液(1)	F	物品	16
01:38	クラウディオ・ストラピア(1)	C	人物	4
01:52	试验管 02	D	物品	26
02:04	PG-AS 加压式无针注射器(1)	D	物品	35
02:15	PG-AS 加压式无针注射器(2)	D	物品	36
02:25	リノ・ライアン(1)	C	人物	8
02:36	*流动性胶状溶液(2)	E	物品	17
02:55	*变异体パメラエンハンス(2)	F	物品	13
03:38	变异体パメラエンハンス(3)	E	物品	14
04:01	流动性胶状溶液(3)	E	物品	18
04:47	流动性胶状溶液(4)	C	物品	19
05:09	变异体パメラエンハンス(4)	C	物品	15
06:05	リノ・ライアン(2)	A	人物	9
06:14	クラウディオ・ストラピア(2)	A	人物	5
06:52	ロベール・ライアン(2)	A	人物	2
08:20	ロベール・ライアン(3)	A	人物	3
08:44	クラウディオ・ストラピア(3)	A	人物	6
09:19	リノ・ライアン(3)	A	人物	10
09:20	绘本"The Sleeping Beauty"(1)	A	物品	37
09:30	工作室制限パネル	B	物品	30
09:44	绘本"The Sleeping Beauty"(2)	A	物品	38
09:50	流动性胶状溶液(5)	E	物品	20
09:51	绘本"The Sleeping Beauty"(3)	A	物品	39
10:13	绘本"The Sleeping Beauty"(4)	A	物品	40
10:15	リノ・ライアン(4)	A	人物	11
10:15	货房制限控制面板	C	物品	29
10:18	货房用注水导管	C	物品	28
10:20	クラウディオ・ストラピア(4)	A	人物	7
10:21	NF21AG ナパーム爆弹	C	兵器	33
11:28	流动性胶状溶液(6)	B	物品	21
11:58	流动性胶状溶液(7)	F	物品	22
12:07	流动性胶状溶液(8)	F	物品	23
12:15	变异体パメラエンハンス ver. 2	F	物品	24
13:34	货房 04 扉控制面板(1)	F	物品	31
13:38	*货房 04 扉控制面板(2)	A	物品	32

第四章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
01:02	S-CA 摄像机单位	B	物品	28
01:03	S-CB 工具箱	B	物品	23
01:11	MLB13 酸化剂添付型爆弹	B	兵器	22
01:41	S-T08 进入终端标准说明	B	物品	24
02:11	集中管理室资料	B	物品	11
05:06	OS02P 解析用インターフェース	B	物品	29
06:12	S-T08E 进入终端标准说明	C	物品	26
06:13	B2 计算机室资料(1)	C	物品	12
06:20	エド制 HACKING 工具(1)	C	物品	20
06:28	B2 计算机室资料(2)	C	物品	13
07:29	エド制 HACKING 工具(2)	C	物品	21
07:31	B3 地图资料	C	物品	14
07:59	*上楼处隔壁控制面板	E	物品	10
08:23	不明资料	C	物品	18
08:28	大型搬入用 LIFT	F	物品	15
09:20	WCU-10G 摄像机射出单位	B	物品	27
09:28	变异体マーレエンハンス(1)	A	物品	4
09:41	*变异体バイソンエンハンス(1)	A	物品	1
09:47	变异体アニマエンハンス	A	物品	3
11:07	*不明信号	E	物品	17
11:15	B3 计算机室资料	E	物品	16
11:42	S-T08M 进入终端防爆说明	B	物品	25
11:43	モーリス制爆破组用工具	B	物品	19
12:07	变异体バイソンエンハンス(2)	B	物品	2
15:48	*变异体マーレエンハンス(2)	C	物品	5
16:05	*变异体マーレエンハンス(3)	D	物品	6
16:22	*变异体マーレエンハンス(4)	C	物品	7
17:05	*变异体マーレエンハンス(5)	C	物品	8
17:38	*变异体マーレエンハンス(6)	F	物品	9

第五章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
00:09	警备资料	E	物品	16
00:24	役员名簿记录	E	物品	17
00:51	壁挂电视(1)	D	物品	18
01:04	シャロン・ベニング[テロリスト]	B	人物	11
01:36	ブルース・ハワード[テロリスト]	C	人物	8
02:31	トニー・ナシデ[テロリスト]	C	人物	7
02:31	壁挂电视(2)	D	物品	19
02:33	リノ・ライアン(1)	A	人物	1
02:38	エレベータパネル(1)	A	物品	13
02:42	映像的マリア	D	物品	15
02:50	MP2 火箭	D	物品	24
02:51	クラウディオ・ストラピア(1)	A	人物	3
02:56	アンソニー・オブスト[テロリスト]	C	人物	9
02:57	サミール・デブロー[テロリスト]	C	人物	10
03:32	ウイリアム・ハバード[テロリスト]	F	人物	6
03:37	*HB-G53 手榴弹	F	兵器	21
03:49	メノウ・ブリッガー[テロリスト]	F	人物	5
04:29	フランク・ズイック[テロリスト]	B	人物	12
05:24	电梯控制面板(2)	C	物品	14
07:07	*TR384 军用ヘリコプター(1)	A	兵器	22
07:29	*BC-22 ライフルグレネード	E	兵器	20

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
07:56	クラウディア・ストラピア(2)	D	人物	4
08:34	*TR384 军用ヘリコプター(2)	A	兵器	23
09:47	リノ・ライアン(2)	F	人物	2

第六章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
00:14	カプラ・コルデロ[テロリスト](1)	B	人物	4
00:17	培养容器02	C	物品	20
00:22	ブライアン・ルード[テロリスト]	B	人物	10
00:22	スコット・マグレガー[テロリスト]	B	人物	13
00:34	辰宫 奏(1)	C	人物	14
00:52	培养容器03	C	物品	21
00:53	培养容器01	C	物品	19
01:21	リノ・ライアン(1)	C	人物	1
02:00	リノ・ライアン(2)	F	人物	2
02:36	*第1终端	E	物品	24
03:10	传动机架区域	D	物品	28
03:33	*第2终端	E	物品	25
04:33	*SSM-295 导弹	A	兵器	34
05:15	第3终端	E	物品	26
05:15	*第4终端	D	物品	27
06:06	リノ・ライアン(3)	C	人物	3
06:37	アネット・クラフト	C	人物	17
06:39	研究室计算机记录(1)	C	物品	29
07:37	WCH-V2 SHOTGUN	B	兵器	35
07:39	ジャック・ブルーノ[テロリスト]	B	人物	12
08:03	カイル・ホイツプマン	C	人物	16
08:05	研究室计算机记录(3)	C	物品	31
08:16	辰宫 奏(2)	C	人物	15
08:31	カプラ・コルデロ[テロリスト](2)	E	人物	5
08:32	*2番通路隔壁控制面板	E	物品	23
08:43	S-T08 进入终端标准说明	A	物品	37
09:33	アレックス・ディロン[テロリスト]	E	人物	11
09:56	管制室计算机记录(1)	B	物品	32
09:57	デフ・コーネル[テロリスト]	B	人物	8
10:04	グレン・バレロ[テロリスト]	B	人物	9
10:15	管制室计算机记录(2)	B	物品	33
11:41	レスリー・ヤン	C	人物	18
12:38	*カプラ・コルデロ[テロリスト](3)	A	人物	6
13:22	研究室计算机记录(2)	C	物品	30
13:39	カプラ・コルデロ[テロリスト](4)	C	人物	7
14:05	サーヴィランス系统[Advance]	C	物品	36
18:11	*变异体セレナイトエンハンス	E	物品	22

二周目第一章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
02:08	ヒックスの家族构成	C	人物	13
02:16	スティーブの家族构成	C	人物	16
02:17	エド エピソード[1]	C	人物	2
02:59	モーリスの家族构成	A	人物	4
02:59	ハーディ エピソード[1]	B	人物	8
03:04	ヒックス エピソード[1]	A	人物	14
03:05	モーリス エピソード[1]	A	人物	5
03:07	エドの家族构成	A	人物	1
03:09	ハーディ的落物品1	B	物品	22
03:14	スティーブ エピソード[1]	A	人物	17
03:41	ハーディ エピソード[2]	C	人物	9
03:42	ハーディ的落物品2	C	物品	23
04:34	パット エピソード[1]	A	人物	21
05:00	ハーディの家族构成	D	人物	7
05:00	アマンダ エピソード[1]	D	人物	19
05:03	ハーディ的落物品3	D	物品	24
05:25	ニックの家族构成	E	人物	10
05:41	ニック エピソード[1]	E	人物	11
05:44	スティーブ エピソード[2]	E	人物	18
06:08	ニック エピソード[2]	E	人物	12
06:08	クラウディオ エピソード[1]	E	人物	20
06:27	モーリス エピソード[2]	F	人物	6
06:35	ヒックス エピソード[2]	F	人物	15
07:00	エド エピソード[2]	F	人物	3

二周目第二章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
00:10	观看记录1"美しき森"	A	物品	25
01:10	观看记录2"爱しき肖像"	A	物品	26
02:07	观看记录3"云の风景"	C	物品	27
02:17	观看记录4"古城"	D	物品	28
04:13	观看记录5"古城"のプレート	D	物品	29
04:15	イワノフ エピソード[1]	D	人物	17
04:16	PLATE	D	物品	30
04:54	大正解!	E	物品	31
04:58	オリーブ エピソード[1]	E	人物	20
07:38	セシリー エピソード[1]	E	人物	19
08:53	ヒックス的趣味	B	人物	11
08:53	エド的趣味	B	人物	1
09:00	スティーブ的趣味	B	人物	14
09:02	モーリス的趣味	B	人物	3
09:13	モーリス的落物品1	B	物品	21
09:31	ニックの趣味	C	人物	8
09:36	ニック エピソード[1]	C	人物	9
10:04	モーリス エピソード[1]	D	人物	4
10:05	モーリス的落物品2	D	物品	22
11:08	ヒックス エピソード[1]	E	人物	12
11:14	モーリス エピソード[2]	E	人物	5
11:17	ハーディ的趣味	E	人物	6
11:22	スティーブ エピソード[1]	E	人物	15
11:23	クラウディオ エピソード[1]	E	人物	16
11:24	ハーディ エピソード[1]	E	人物	7
11:50	パメラ エピソード[1]	E	人物	18
11:56	エド エピソード[1]	D	人物	2
12:03	モーリス的落物品3	E	物品	23
12:05	モーリス的落物品4	D	物品	24
12:37	ヒックス エピソード[2]	E	人物	13
13:10	ニック エピソード[2]	C	人物	10

二周目第三章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
00:01	ハーディの趣味	A	人物	7




超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

00:13	エドの趣味	D	人物	1
00:20	ヒックスの趣味	D	人物	12
00:28	ミリアナの趣味	D	人物	18
00:38	モーリスの趣味	C	人物	4
01:15	ニックの趣味	B	人物	9
01:24	スティーブの趣味	B	人物	15
01:27	スティーブ エピソード[1]	B	人物	16
03:49	ミリアナの落し物品 1	D	物品	23
04:22	ミリアナの落し物品 2	B	物品	24
04:23	モーリス エピソード[1]	C	人物	5
04:30	ミリアナの落し物品 3	B	物品	25
04:32	クラウディオ エピソード[1]	C	人物	21
05:25	ニック エピソード[1]	B	人物	10
05:40	エド エピソード[1]	B	人物	2
06:21	ヒックス エピソード[1]	A	人物	13
06:40	クラウディオ エピソード[2]	A	人物	22
09:13	ミリアナ エピソード[1]	F	人物	19
09:44	ハーディ エピソード[1]	F	人物	8
09:45	モーリス エピソード[2]	F	人物	6
09:46	ヒックス エピソード[2]	F	人物	14
10:15	ミリアナ エピソード[2]	B	人物	20
10:20	ニック エピソード[2]	B	人物	11
13:28	スティーブ エピソード[2]	A	人物	17
13:28	エド エピソード[2]	A	人物	3

二周目第四章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
00:30	不明资料(1)	B	物品	22
00:41	ハーディ的趣味	B	人物	4
00:47	アマンダ エピソード[1]	B	人物	13
00:48	ジム エピソード[1]	B	人物	16
00:51	ジム的家族构成	B	人物	15
01:12	アマンダ的趣味	B	人物	12
01:28	エド的趣味	B	人物	1
01:37	ニック エピソード[1]	B	人物	8
01:45	スティーブ エピソード[1]	B	人物	11
01:45	エド エピソード[1]	B	人物	2
02:38	ニック的趣味	B	人物	7
02:48	不明资料(2)	B	物品	23
03:30	不明资料(3)	B	物品	24
03:50	ニック エピソード[2]	B	人物	9
03:55	スティーブ的趣味	B	人物	10
04:25	アマンダ的落物品 1	A	物品	18
04:30	アマンダ的落物品 2	A	物品	19
04:48	アマンダ エピソード[2]	A	人物	14
05:38	不明资料(4)	B	物品	25
05:45	ハーディ エピソード[1]	B	人物	5
06:23	不明资料(5)	D	物品	26
06:40	不明资料(6)	C	物品	27
06:56	ハーディ エピソード[2]	C	人物	6
06:56	エド エピソード[2]	C	人物	3
06:58	不明资料(7)	D	物品	28
07:00	ジム エピソード[2]	D	人物	17
09:09	不明资料(8)	B	物品	29
13:06	不明データ(9)	A	物品	30
13:27	アマンダ的落物品 3	B	物品	20
14:48	アマンダ的落物品 4	D	物品	21
17:42	不明资料(10)	F	物品	31

二周目第五章

00:05	ジム的趣味	E	人物	15
00:24	ハーディ的趣味	E	人物	4
02:42	ハーディ エピソード[1]	E	人物	5
02:59	ニック的趣味	C	人物	7
02:59	アマンダ エピソード[1]	C	人物	13
03:07	アマンダ的趣味	C	人物	12
03:16	ニック エピソード[1]	C	人物	8
04:06	エド的趣味	B	人物	1
04:14	エド エピソード[1]	B	人物	2
04:22	スティーブ的趣味	B	人物	9
04:33	スティーブ エピソード[1]	B	人物	10
04:36	スティーブ エピソード[2]	B	人物	11
04:42	エド的落物品 1	A	物品	20
04:53	エド的落物品 2	A	物品	21
06:05	エド エピソード[2]	B	人物	3
06:24	アマンダ エピソード[2]	C	人物	14
06:36	エド的落し物品 3	B	物品	22
06:44	ハーディ エピソード[2]	E	人物	6
06:48	ジム エピソード[1]	E	人物	16
08:08	ジム エピソード[2]	B	人物	17
08:43	クラウディオ エピソード[1]	D	人物	18
09:03	エド的落物品 4	F	物品	23
09:35	クラウディオ エピソード[2]	F	人物	19

二周目第六章

时间	目标名称	摄像机	种类	番号
02:22	ハーディ的趣味	E	人物	1
02:30	アマンダ的趣味	E	人物	9
02:55	ジム的趣味	D	人物	12
02:58	ニック的趣味	D	人物	4
03:08	スティーブ エピソード[1]	D	人物	7
03:08	ジム エピソード[1]	D	人物	13
03:29	ハーディ的落物品 1	E	物品	16
05:13	アーマンダ エピソード[1]	E	人物	10
07:06	ハーディ的落物品 2	D	物品	17
07:23	ハーディ エピソード[1]	D	人物	2
08:24	スティーブ的趣味	A	人物	6
08:36	スティーブ エピソード[2]	A	人物	8
09:10	ニック エピソード[1]	A	人物	5
09:11	ジム エピソード[2]	A	人物	14
11:10	アマンダ エピソード[2]	F	人物	11
11:19	ハーディ エピソード[2]	F	人物	3
12:23	ハーディ的落物品 3	A	物品	18
13:01	ハーディ的落物品 4	B	物品	19
16:06	辰宫 エピソード[1]	C	人物	15



FF8稀有道具一览以及若干心得

文/小狮　责编/SHINING

稀有道具取得方法

1. 能力上升:大家都知道,吃怪兽的指令可以得到两个(UFO和伊甸)。吃恐龙加力,吃火龙加HP,吃海龟加体力,吃大葵花(?)加精神,吃那个两角兽加魔力,吞噬神秘UFO的那个小东西就可以加素早(不过这样就只能得到一个吞噬能力了)。不过还是有其它的办法的,去仙人掌岛去打仙人掌,会得到一种道具,100个可以做成100本针,然后用GF能力药精制就可以得到一个素早加1的道具了。

2. ST防御*4:GF可以学会两个,完成拉格那雕像事件又可以得到一个(拉古那雕像事件得到菲尼克斯之羽之后,出村一次在进去,和长老及其他人对话,然后去FH拿蒙巴的人型,在回来聊聊就可以真正完成本事件)。当然用火车的卡可以做成3个,这张卡片是得到此GF后去廷帕酒吧里和老板赌。

3. 运J:GF还是可以学会两个,完成奥贝儿湖的事件可以得到一个,另外用100个咒爪可以精制出究极青魔法(塞琳100级),然后用GF能力药精制就可以得到精制一个运J的道具了,另外奥丁那还可以偷到一个。

4. 装备能力*4:GF只有巴哈姆特可以学会一个,另外在沙漠收容所和一个人玩卡片理论上可以无限赢得罗塞达石,还有在艾斯塔都市的商店可以随机得到一个(右下角的商店)。还有1个,最终魔女城里完成钢琴和水门事件后再得一个罗塞达石(就是艾斯塔商店里给的东东)。如果你都没有得到也不要紧,用100个咒爪可以精制出究极青魔法(塞琳100级),然后再精制一下得到贤者之石,再用GF能力药精制就可以得到。如果你在军舰岛大海沉淀里不停打一层的可怜虫,无限拿咒之爪的话……

5. 自动物理攻击半减:GF只能学会一个,然后去海边(廷帕附近好象出现机率大一点)打海龟(要装备出现珍稀道具出现机率增大的能力)可以得到体力加60%的道具,20个就可以精制出一个。可以一边吃一边拿,真棒!!

6. 自动快速状态:GF可以学会一个,另外有一张稀有卡可以做成100个道具(什么名字忘了),再用GF能力药精制就可以又做一个。还有的话,只好用基洛斯的卡做了。

隐藏BOSS欧米嘉另类战法(我方100级)

只要你有很多圣战之药,DISC4和CC团不停地拿基米加修的卡是可以的吧。

欧米嘉第一次放全体减9998时保持全员满血(当然得是9999),然后3人被打至1HP时马上用圣战之药(不要用试作型!效果很不稳定的!!)这样圣战之药的效果基本能持续一轮,也就是欧米嘉第2轮进攻时,基本是欲放陨石魔法或全体怪兽光线之间,只要有人药效消失了马上再用圣战之药。

其他的……关于怎么攻击他……随你喜欢啦,全部物理攻击也可以的。只是时间长些。

附:欧米嘉攻击规律

战斗一开始先放LV5即死(如果像我这样LV100去挑欧米嘉的话就惨了,得装"战斗开始时ATB槽必满"的能力,然后马上全体无敌才能逃过,或者是ST防御处装即死100%),然后陨石魔法メテオ——全体HP-9998——全体怪兽光线(每击3000-5000伤害的光线随机目标乱射十几下,基本是全体必死技了)——全体重力魔法(HP-3/4)——全体最终魔法アルテマ——单体怪兽光线(单体HP-9999)——一轮结束,回到陨石魔法メテオ然后不停轮回。

在这些攻击之间会随机穿插物理攻击的。

附2:赌强力卡片的要决

其实在和人赌强力卡片时,有时候确实会出现程序定势,电脑就是不出现强卡。本人感受最深的就是先把小狗安杰罗的卡片输给卡片女王然后去德林市商业街和那个男子赌基罗斯的卡片(就是可以变成3个加速装置的那张)时,他死活都不出此卡,大有"我就是死也不给你"的架势,火得我想咬机子。其实对付这种鸟人,只需要关机出去兜兜风,回来再赌,有可能他便会就范了。类似的鸟人还有FH站长和他的老婆,魔女伊蒂娅和希德,太空站拥有亚历山大卡的站长,廷帕酒吧的老板,奥德因博士的助手。



FF9之每名角色杀伤力9999法

●杰丹:盗贼のあかし

从学会此特技后偷盗不下8000次,而且其中至少60%是成功的,就可以达到9999。(本人自游戏开始时主角就没有用过其他能力,战斗基本都用偷盗,直到最终迷宫里还练了一会)

●艾可:ホーリー

装备"精神统一"的能力,同伴里有比比,且装备"リフレク倍返し",自身等级较高(至少ホーリー的伤害力要超过5000),艾可对比比施放此魔法,反弹到敌方身上就是9999了。

●芙莱娅:龙の纹章

学会此技后去达格雷欧门口的空地或附近的一个鸡心形岛屿(空中庭园的影子常出现的地方)或忘却大陆正西的两个尖端的中间的一个狭长的岛屿,可以高确率碰见巨龙,只要芙莱娅参与杀龙,就可以逐渐提高龙的纹张的威力至9999。

●古依那:カエルおとし

抓住150只左右的青蛙,就可达到9999。

●卡妮特:召唤兽バハムート

凑99个宝石"ガーネット",装备"おうえん"的能力,同时等级也要高就可以伤害9999(最终召唤兽アーク的宝石"ふゆう石"不可能凑99个而且此召唤兽有属性所以攻击力反而不强,虽然有攻略说此召唤兽的攻击力和"原石"数量有关,可好象不怎么明显)。

●比比:フレア

自己装备"リフレク倍返し",等级要高,对自己使用就可以减敌9999。

●斯塔依那:ショック

装备对特定类型的敌人攻击力大的能力(如对飞鸟类敌人可装备对空中的敌人攻击力加大的"バードキラー"),等级很高(也就是物理攻击力很强)就可以减敌9999了。

●沙拉曼达:投掷最强的飞轮ウイングエッジ

装备"マカロフ投法"的能力,自身等级较高,并装备对特定类型的敌人攻击力加大的能力,就可以实现9999。



文/石田　责编/SHINING

机种:PS2	厂商:KOEI
类型:历史 SLG	发售日:2001 年 11 月 25 日

PS2 版的太阁与去年推出的 PC 版大体相同，但由于是重新制作的缘故，还是有很大变动，最大特点就是增添了几张红色的卡片(就是一些特殊人物的使用卡)，这些卡片原本是网络付费下载而入手，PS2 版将这些卡片完全收录了进来，大大延长了本作的游戏时间，当然 PS2 版是不需要付费的。本作太阁同以往的几款太阁游戏相比，有很大区别：主要注重于奇高的自由度，没有固定的玩法，由于有较多职业可供选择，所以降低了剧情的作用，也就是说一切掌握在玩家的手中。传统的剧情攻略已经失去了实际意义，系统成为最注目的亮点，这也是 KOEI 在多年经营的道路上作出的新尝试，不管如何也许本作就是 KOEI 为以后新游戏类型制定的雏形。



卡　片

本作游戏中一切行动都是围绕卡片而展开的，系统纷繁，名目各样。所以有必要进行一个大概介绍：卡片共 809 张，分别为主角卡 600 张，称号卡 55 张，个人战卡 31 张，合战卡 40 张，名胜卡 10 张，技能卡 48 张，其它卡片 25，这么多的卡片可以分为大致四种，分别为主要剧情黄色卡，有少量剧情的紫色卡，和几乎不涉及到剧情的蓝色卡，最后就是特殊的红色卡，这些卡片要通过合战、茶会、单挑、完成剧情等等得到，还有一些特殊的卡片是需要聚齐几张与其有重大关系的卡片才可以得到。

●人物卡

以下是一些需要几张卡片才可以得到的精品卡：

松平信康：德川三御奉行本多重次、高力清长、天野康景去

德川家康：本多忠胜、井伊直正、神原康政、酒井忠次

宇喜多直家：冈利胜、户川秀安、长船贞亲

武田信玄：马场信房、内藤昌丰、高阪昌信、山县昌景

大友宗鳞：大友义统、大友亲家、大友亲盛

小早川秀秋：石田三成、长束政家、增田长盛、前田玄以、浅野长政

十河一存：稻叶一铁、中村一氏、一万石鉴实、一条信龙、一条兼定、一色义清、一色义道、一色义定、泷川一益、山内一丰

丰臣秀赖：上杉景胜、宇喜多秀家、德川家康、前田利家、毛利辉元

柴田胜加：加藤清正、加藤嘉明、胁坂安治、糟谷武则、福岛正则、平野长泰、片桐且元

北条氏康：北条氏邦、北条氏政、北条氏照、北条氏规

龙造寺隆信：圆城寺信胤、江里口信常、成松信胜、百武贤兼

岛津贵久：岛津义久、岛津义弘、岛津家久、岛津岁久

斋腾龙兴：美浓三人众的卡片分别为氏家卜全、安藤守就、稻叶一铁三张。

浅井长政：海赤雨弥三勇士三张卡海北纲亲、雨森弥兵卫、赤尾清纲。

织田秀信：羽柴秀吉、柴田胜家、丹羽长秀、池田恒兴。

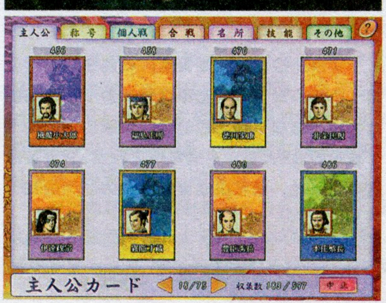
竹中半兵卫：稻叶山三顾竹中半兵卫后的事件后可得到。

木下小一郎：用羽柴秀吉的剧情，收部下后回清洲町见到小一郎便可得到。

蜂须贺正胜：墨吾一夜城事件完结后可以得到。

新武将：大家最盼望的一张大概是“新武将”主人公卡片，只要得到这张卡片，就可自创新武将进行游戏。要得到这张卡，首先要和京都、界、平户、府内四地的四个南蛮人(两位传教士、两位商人)搞好关系，这样，就会在京都的酒场听到有关鬼的传说。随后，去南蛮寺找弗罗伊士，他介绍你往平户向女性南蛮商米兰达打听。到了平户，米兰达要求一个月的调查时间。一月后再去找她，她说所谓的鬼，不过是日本人





对金发碧眼的南蛮人的误解。此后，在京都的民家里，就可找到新武将，听完他的自我介绍，就可得到新武将卡片。

注：称号卡取得是与所进行本项活动的次数所决定的，根据相应的称号可以获得额外的附加能力依次是 3,6,10,15。

●商人卡



商人见习：浪人身份成为商人后可得到。

帮手：完成商会给予的任务后，通过考核得到。

掌柜：同上

京众：同上(以投靠京为前题)

博多众：同上(以投靠博多为前题)

界众：同上(以投靠界为前题)

石山众：同上(以投靠石山为前题)

忍者称号卡：

忍者：忍术默许皆传卡(忍术全部习得)

甲贺忍者：下忍考忍术，中忍考弓术，上忍考医学。学到忍足技能。

黑刀扣忍者卡：下忍考马术，中忍考忍术，上忍考洋枪考试，学到疾驰技能。

伊贺忍者：下忍考弓术，中忍考马术，上忍考剑术。

风魔忍者：下忍考军学，中忍考医学，上忍考弓术。学到使用火药技能。

轩辕忍者：下忍考洋枪，中忍考剑术，上忍考军学。

透波忍者：下忍考医学，中忍考洋枪，上忍找忍者老师随机出考题。学到拔石技能。

外闻忍者：下忍考剑学，中忍随机出考题，上忍考马术。学到迷惑技能。

山潜忍者：下忍随机出考题，中忍要考军学，上忍要考忍术。学到伪装技能。

打败所有的忍者后会出现一名女忍者，她会要你去京都，赶到京都后完成相应的剧情即可通关。

●剑客卡片类

金刚力、大喝、铁壁、强袭除了斩返还比较实用之外，其他的对于武力强一些的玩家来说几乎没有用，这些卡片都可以在武术馆中得到。但如果要走一条天下无双的剑客之路就必须有点拿的出手的剑技来，所以依靠强大的剑技是唯一可行的道路。不过没有这些剑术辅助之前记住一些基本的攻击招数也是最主要的，决不可以小看这些招数，“高山万丈，垒土所堆”，切记切记！

招数如下：

医霸术：卡牌数一八四，恢复系，视医术级别而定使用一次回复约 20－50 的体力

乙连杀：一一一，攻击系



尔无救:二五九,攻击系

凄流闪:七六三,攻击系

鹫扼鸠:九二九,攻击系

识破术:五八三,茶屋清延会用,用后战斗会回到起始状态

宫本武藏:六四三,武藏独有技巧,攻击系

小次郎:五二六,小次郎独有特技,攻击系

修炼高级别的剑术时,敌人会使用一些红色卡片,但需要打败持有者才可以取得。另外在个人战的次数增加的同时还可以得到一些称号卡,这些战斗全部是要连胜。20 胜就可以获得剑士卡武力 +3,50 胜时获得剑客卡武力 +6,80 胜时获得剑豪卡武力 +10 当快要到达 100 胜的时候就会出现一些剧情,到京都去会出现御前比武大会的剧情,打倒对手后同时也已经完成 100 胜的时候就会得到天下无双这张卡片,同时也得到天业云之剑从而完成剧情。

对应特殊人物剑技如下,击败可以得到:

佐佐木小次郎:敦贺町民家可以找到,如果不在家就比较麻烦,要先在地图上找到他三次,再回敦贺睡一个月就会见到他。卡片燕返 Lv1

宫本武藏:到松山町民家可以找到,如果不在就在村里睡一个月后他准回来。卡片二刀流 Lv2

御子神典膳:在木更津町,卡片叶切合 Lv3

小野忠明:在江户城和一乘谷之间来回变动。卡片叶切合 Lv3

伊东一刀斋:在国府台城的道场。卡片无想剑 Lv6 叶切合 Lv3

东乡重位:在内城卡片棋盘切 Lv4

柳生宗严:在大和郡山城道场卡片浮舟 Lv5 天狗抄 Lv5

丸目长惠:在人吉城卡片是浮舟 Lv5 天狗抄 Lv5

柳生宗矩:在江户城或国府台城卡片浮舟 Lv5

上泉信纲:在箕轮城道场,但是要在地图上先见到他一次,叫他回城才可以找到他,千万不要在地图上见到就砍,那无异于自寻死路。就算拥有了剑圣卡和他战斗的胜算也只有三成,但如果有幸砍倒他的话就要准备好被他满日本追杀你,以他的强大追杀你恐怕……卡片是剑圣,还有龙尾返也是一定要得到的,虽然不是剑技但他有最强的反击技,对于和高手之间的战斗是不可缺少的。

剑圣达成的条件:

剑术忍术达到三级

得到剑客、浮舟、破岩、天狗抄、剑豪、叶切合、心眼、无想剑、龙尾反、剑圣卡

砍人连胜 100 场,在御前试合取胜后即可通关。

注:另外去见京都的的公方找齐十名胜卡,找到后可得武力为 17 的道具.

常到京都去鉴定书画达到一定数量时也会有意外的惊喜

●辅助战斗卡片类

忍者的修行中,也可以获得一些辅助个人战的卡片,有时会起到相当大的作用,但也要击败对手才可以得到,持有这些卡片如下:

足利义辉:出现地点在二条城,拥有影缝、幻影、叠返、剑客卡片

北田具教:在安浓津城,拥有影缝、剑士卡片

吉冈清十郎:在京町或二条城,拥有剑客卡片

吉冈传七郎:在坂本城,拥有剑士卡片

富田重政:在金泽城,拥有剑客卡

真田信繁:在上田城,拥有春花术、影缝、忍犬、替身卡

真田幸隆:在户石城,拥有干饭、替身、叠返卡

猿飞佐助:在京町,拥有龙烟术、幻影、天足通、忍猿卡

宇喜多直家:在冈山城,拥有干饭、忍猿卡

服部半藏:在浜松城,拥有影缝、龙烟术、天足通、忍犬、幻影卡

蜂须贺小六:在姬路城,拥有春花术、影缝、忍犬、替身、干饭卡

如果武力较低可以去忍者之里习得,相应的技能修得处如下:

黑刀扣里上忍:替身

伊贺里上忍:龙烟术

轩辕里上忍:忍猿

轩辕里下忍:干饭

伊贺里上忍:龙烟术

伊贺里下忍:春花术

透波里上忍:忍犬

甲贺里上忍:影缝

风魔里上忍:幻影

山潜里上忍:叠返

外闻里上忍:天足通

万能药等回复系卡片是通过学习医术得到。

●合战卡片类

火攻:城攻击侧使用,通常攻击加城防御度减少

夹击:野战时使用,攻击力增加 50%

乘崩:骑马队使用,攻击力增加 50%

影武者突击:骑马队使用,三次连续攻击,可使敌混乱

赤备突击:骑马队使用,两次连续攻击,

骑射突击:铁炮射击加攻击,可以编成骑铁队

焙烙:足轻队使用,攻击力 2 倍,减城防御度

火矢:攻城战、水军使用,攻击力增加 50%,减城防御度



强弓:弓射击时使用,攻击力 2 倍

五月雨击:弓射击时使用,三次连续射击

钓瓶击:守城时铁炮、大筒队使用,四次连续射击

三段击:铁炮、大筒队使用,三次连续射击

狙击:城守备侧、野战、水军使用,狙击敌大将加一次普通攻击

钓野伏:野战使用,攻击力增加 50%

早合:铁炮、大筒队使用,两次连续射击

降伏劝告:城攻击侧使用,守备侧备大将退却

和睦申请:城守备侧使用,攻击侧总大将退却,合战结束

土龙攻:城攻击侧使用,每回合敌城防御度下降

城门爆破:城攻击侧使用,敌城防御度大幅下降

干杀:城攻击侧使用,封锁粮道,降低敌方士气

内通流言:城攻击侧使用,大幅降低敌方士气

水攻:城攻击侧使用,每回合降低敌士气和城防御度

落石:城守备侧使用,每回合大幅杀伤敌兵力

骂詈杂言:辱骂敌人,减低其士气

神速:先制攻击,反击无效

追击:攻击被压制时仍能攻击

伏兵:野战使用,己方防御力增加 20%

啄木鸟战法:野战使用,攻击力增加 20%

十面埋伏:野战使用,己方防御力增加 50%

陷阱:城守备侧、野战使用,敌方攻击时减少其兵力,一回有效

●其它卡片



玛瑙:将平户镇南蛮商人亲密度提到最高,随机得到。

制糖技术:将平户镇南蛮商人亲密度提到最高,随机得到。

平户介绍信:和府内镇的神父亲密度提到最高,随机得到。

水晶:界的南蛮商人亲密度提到最高,随机得到。

西瓜种子:界的南蛮商人亲密度提到最高,随机得到。

界介绍信:提高京镇的神父亲密度,随机得到。

自由市集:和家主的亲密度提高,算术必须三级。

操船术秘传书:在地图上的任意商会里,完成随意四个任务,要连续作完。

天下无双卡:连续战胜 100 人一次不许战败,建议去砍今川氏真。

南蛮冶炼法：开垦中习得。
商工人脉：算术练习中习得。
官员用语：礼法练习中习得。
闲情古趣：茶道练习中习得。
农具改良：开垦练习中习得。
分段施工：礼法练习中习得。
鉴定：算术练习中习得。
德政令：礼法练习中习得。
收缴武器：开垦练习中习得。
无心：茶道练习中习得。
德心：茶道练习中习得。
名胜卡地点：
琵琶湖卡：长滨城旁边的大湖附近。
富士山卡：小田原城上边的那座火山附近。
阿苏山卡：冈丰城上边的圆型山附近。
室户冲卡：浦户镇到杂贺镇的航道上经过就可以得到。
樱岛卡：在根占镇正上边的圆型小岛。
那智瀑布卡：杂贺镇的右下海岸边。
华严瀑布卡：唐泽山城正上方的山中。
天桥卡：宫津镇的右边。
松岛：仙台镇的左边。
宫岛：汤筑城到樱尾城的航路上。

攻略故事篇

●岛左近之路

就这样决定了！我，岛胜猛左近既然接受到了三成公的大恩，就应当为丰臣家鞠躬尽瘁，死而后矣，可恶的江户内府我一定要打到你，让天下重新回到丰臣家的手中！不过在那之前我还是要去干一些力所能及的工作，首先要去向石田三成大人学习一些必要的文化技能，如算术，弁舌等等。

就这样，左近的大将之路开始了。时间吗？是1599年9月关原合战的前夕。

一天我正在家里用心读书，这时大殿的命令到了，近来军粮过剩命我将军粮卖掉换成军资金，我那里敢耽误马上出发到达了清洲町，想了想卖粮食是要找米店的，到是也不难，于是，随便走进了一家店铺里，"老板，我要卖米""是客人呀！"那个长的像猪头的老板笑咪咪的说着，"多少钱呀？""我们这里价格公道3000担800贯""哦，快点给我钱我要走了""客人真是爽快"猪头老板的嘴角裂开了花，我高高兴兴的拿着钱跑回了佐合山城。

"主公，主公我卖米回来了"我兴冲冲的跑进了评定间，"啊～是左近呀！卖了多少贯回来？"三成公笑吟吟的问到"800贯，我伸出手指自豪的比划着""什么！！只有800贯，混蛋！你是怎么干的？3000担只卖了800贯，这些最





少也要卖到1200贯呀！"紧接着我挨了三成公劈头盖脸的一顿痛骂，"记住，3000担最少要卖1200贯"这是我最后听到的一句话，于是便默默的记在了心中。

等到来月第二次评定时，我首先自告奋勇的又去卖米，这次比上次可是要谨慎的多，不过固执的我为了洗清被骗的耻辱也是找回上次失去的面子，还是有来到了上次来的清洲米店。"我要买1200贯，少一贯也不干"这次是我先发的话。猪头老板收起了他那张难看的嘴脸"大人，说多少就多少"虽然这次的价钱比较合适可我还是在他那张胖脸上看到了一丝的微笑。这次卖完米以后回到城中，并没有像上次那样将高兴的样子挂在脸上，而是压低了头聆听着治部大人的教诲"这次还可以没有折本，不过要是换了当初的我……"于是，治部大人的长时间讲话又开始了，我记的我回来的时候还是中午，可是等我坐在那里睡醒了一觉以后居然发现他还再讲，直到第二天的早上为止。

这以后，我觉得的卖粮食其实是一份很有前途的工作，从中知道了不少的知识，比如说那里的米价贵那里的米价便宜，关东的米要比关西的米质好等等。可是在我工作的时候无意之中发现一个小秘密，那天，我一个人独自在路上奔波，由于天气太热的缘故只好先找一家茶店纳凉，刚刚坐下，就见到从远处尘土飞扬的来了一支人马。等靠近了一看原来是秀赖大人的粮车队，为首的是我的旧相识片桐大人，他的人马刚一到凉亭我就高声招呼着"片桐大人，片桐大人你这是到去那里呀"？片桐一看见是我脸色刷的一变，急急忙忙的下了马朝我奔来。"嘘，小声一些左近大人""怎么了？"我见他神神秘秘的就追问"您这是怎么了，如此谨慎！秀赖大人有什么重要的命令吗"？哎～～～他长叹了一口气道"左近大人不瞒你说，你我交往也有几年了，我的情况你也都知道，老婆又生了个儿子，家里又添了一张吃饭的嘴，我那点微薄的俸禄那里养活的起这一大家子人呀！这次上边指派给我一个卖却兵粮的任务，我本来是不打算接的，但是为了全家几十口人又不得不干，所以我想了个折中的办法，就是用刚刚卖掉兵粮得来的钱找一个米价低的地方买进一批，在运到一个米价高的地方卖掉，这一来二去的就是一笔不小的数目，这样上面的差事也交了，自己手里也可以落下几个辛苦钱是不是。不过这次到是让你老兄看到了真是见笑了，见笑了"。

听完他这一番话到是大大的启发了我，我为什么不像他那样也去各地倒卖粮食呢？于是，我俩人就此别过，他向着大阪的方向走去，我则在思量着粮食的问题，在这次巧遇之后。没多久，我也走上了这条通向富裕的大路。起初的几次，倒卖得来的钱我还如数的上交给治部大人，可是，到后来挣的钱越来越多胆子也越来越大，金钱已经迷住了我的双眼，于是交上去的钱越来越少了三成公的脸色也越来越难看了，一直到有一天三成大人和我大发了一顿雷霆之后质问我为何市场上的米价越来越贵，我虽然表面上装做不知道的样子可是心里却清楚的很，好日子也快走到尽头了，几天之后我又接到了卖粮的命令，于是又跑到了一直替我隐瞒市价的那家清洲米店里，准备将自己这些年来积存起来的钱财做最后一次的大生意。

最后一次了，我将包里的金币紧紧的捏了捏，还是那家凉亭每次工作时我都会来这里要了一杯新茶，慢慢的喝完，这次也不例外还是新茶好喝，唔？我的腿怎么软了？头也好晕！啊，意识逐渐远去，接下来我就什么也不清楚了。等到我醒来的时候发现自己已经被五花大绑的丢在评定间里，四面的人我没有一个认识的，只有端坐在上面的三成公我还是认识的。忽然间，我一下子全明白了，事情败露了死肯定是难逃，不过我到是想知道谁会来接替我的部将位子，反正刀架在后面我是看不到了。

注：买卖粮食的钱是可以贪污的，不过要注意自己的主家是谁，对于政治力较低的人非常好用，可是要是主家是个名君那也就只有死路可以走了。



●马场的老爹

喂，马场，你这小子，有几年不见，就敢骗你的老爹。别在俺面前摆你那四名臣的臭架子，你忘啦你小时候，老爹我还带你打过仗呢！你说什么？你说我一见到敌人就向后跑？废话，要是我不跑以后谁养活你们母子俩呀？你小时侯不是也喜欢挥舞着根破竹竿，在院子里乱跑吗？记的你小子在初阵时连鼻涕都还擦不干净，哪里知道战场上的可怕，那些鲜血呀，人头呀，断手指呀飞的到处都是，你不是也吓的跑回了家吗？后来直到你20岁那年还是只要听到有某某在此，来将通名什么的就还吓的尿裤子呢！

记得你那一回毛手毛脚的，跑到武田家去仕官，别人对你根本就不了解，能对你提拔才怪哩，不过算你小子运气好终于让你仕官成功了。怎么？还不满足还想当大官我"呸"，谁知道你是谁呀？一个既不送礼也不会附庸风雅的家伙，让你当大官除非他是瞎了眼。可是，老爹是没有钱让你去送礼的，还是不能不说你小子是有点运气的，现在不是也做武田家的重臣吗？可老爹我就没你那么好的运气了，这几年在外别

的什么也没学会，只有去做商人，倒卖一下各地的特产赚点钱花，其实生财的路多的是，只是我这一辈子都没游览过什么名胜，做个游脚的商人还可以四处看看的，这几年倒也没少去过各地，像什么富士山呀，阿苏山呀什么的，不光有玩的还有钱赚，多好呀！但是像我上次路过姬路的时候，见到有人拿着把刀站在播磨的大道上见人就砍，不给钱就不让走，而且谁也打不过他。整个一土匪，后来从别人那里听说那人就是大名顶顶的剑客宫本武藏，真没想到这样的一位堂堂的大剑豪，也去做些打劫的下贱事呀！



唔……你听到我说的了吗？不要睡了好好听着，这些都是经验，哎－－算了和你讲这些话根本没用，你的猪头脑子记不了多少东西，还是和你说说我这几年来当商人的经验吧！你看现在天下卖什么最赚钱？笨呀，是蜜橘，便宜还好吃而且老婆也喜欢，咳～～～扯远了。记的我当年从家里走的时候身上就带了50贯钱，一路走到杂贺町想找个工作，正巧见到街上有蜜橘卖，便随手买了几筐驮在了马背上，想了想深山老林里一定不会有这么好的水果，于是，花了千辛万苦的，运到甲州的土地上，嘿，这里的人可能一辈子也没有见过蜜橘的样子，我刚一运到还没有开始叫卖就已经被抢购一空了，只可惜的是我把价钱定的太低了。不过积少成多慢慢的几次终于有了点积蓄，可要是照这样赚钱法起码也要到你小子的孙子生出来我才能成为富翁。没办法为了发财换吧！这回是帮人讨债，说起来我的第一次讨债还真是不容易，那个人好像叫岛左近还是近江人哩，他欠京里的商会500多贯，商会里的人几次派人去讨债都被这厮跑了，不过老爹我的办法还是很高明的，那次，我暗地里跟踪他到清洲，看见他走进了一家酒场我也跟了进去，一进去就看见这厮在那里喝酒我便凑了上去攀谈，由于是老乡他也没有过多的怀疑我，一来二去的我就把他灌醉了后来拖到了旅馆里，扒下他的衣服偷偷的藏了起来。

等他醒来时发现衣服没有了急的直叫，我趁此机会向其所要欠款，可这厮滑的很身上翻了半天只找到了200多贯真是气死我了，后来，我听说他从筒井家出奔了，就一直追到了近江他的新家里，这次他是接受了上次的教训，刚一提起欠款的事，他马上很不好意思地道歉，说新家刚刚建立没有钱还。于是翻箱捣柜的找了半天，翻遍了每一处土地，就凑出120贯。没办法，只好拿着这点钱回去交差，不过我是第一个从他身上要到钱的人，商会还因此还奖励了我100贯钱哩！

不过你不要想靠要帐来发财，那要点小钱连做个小生意都不够，还是做大买卖吧！老爹已经教给你不少的东西了只要低买高卖就准能赚钱，你要记牢了。唔？？你小子怎么又睡着了，起来……起来……

●真田的六文钱

“有天下的大战要爆发了吗？”我看到父亲的脸提出了疑问，父亲的回答是瞪起眼睛说“那将是前所未有的大仗，能否活着回来谁也不知道。但是如果我不能亲眼看到你们的初阵，我是决不会死的！”他总是把死字挂在嘴边。

“前所未有的大仗？”一刹那，我的脸上显出了充血的兴奋神情，可是父亲的脸色并没有一丝的血色，还是像往常那样的灰白，就像一张死人的脸。

当时在场的人没有一个听的懂他说的话，当时我也是蒙蒙胧胧听不太懂。但是，我想父亲一定很苦恼，直到许多年以后我还是没有明白当时他的心理是怎么想的，三天以后，一骑俊马飞奔入上田城。骑在马上的武士冲着上田的天守大喊着“出阵，出阵啦！”这一声大喊，从城门一直通过天守直接送到了每一个人的耳朵里，于是，武士们开始磨他们的枪了，士兵们也从道路两边的泥土中站了起来，许多人的都在等着父亲的命令。

在上边观望的父亲从城里看的一清二楚，只见他眼珠转了几转叹了口气说道：“果然是一只大军呀！看来，三河人真是够看的起我的！”

两千人！我们只有两千人。这么点人马我们可以顶的住吗？我的心里想着，可是嘴上却是不说，看着哥哥们脸上严峻的表情，我也只有作好“死的准备”了，敌人的大军只用了两个时辰就赶到了城下，就在要完全包围我们的时候，向大殿求救的信使也派了出去，本来父亲是不同意去请援兵的但是架不住几个跟随了多年的老臣死柬，也就只好勉强答应了，从上田到新府在路程上一般只要用半天，但是加上整备大殿调集的人马少说也要花去半天时间，在说一只大军还要在路程上耽误时间，恐怕没有三天是决对到不了的。

但是，这三天对我们来说应该是地狱样的三天，恐怕只有八幡大菩萨才会知道最后的结果吧！“收好你们的六文钱，把性命都交给我吧！”随着父亲的一声高喊站在城上所有的人都欢呼了起来。紧接着，一排排的红色靠旗插满了墙上的每处角落，长柄是那样的耀眼，钢刀是那样的夺目，于是，一切都开始了。九月十日午后，战争随着一番大将长野的铁炮齐射而拉开了，敌人的先阵是由有名的大松内藏助的部队所担任的，很善于野战的大松对于攻打上田这样的小城到还是第一次，也许是因为城太高的缘故第一次的攻势并没有起到什么作用在丢下几十具尸体之后，慢慢的退了下去。一阵才退下二阵的敌人又攻了上来，这次比一阵的攻势还要猛烈，排枪一排排的射了出去，人也一排排的倒了下去，鲜血溅满了城门，当敌人的第三队人冲上来的时候，可以活着站在城头上的人已经可以屈指可数了。“退回来吧！”站在城上的父亲做出了简短的命令，不过，这项命令并没有人执行，外城已经在这一瞬间没有了一个活着的人了，一番的大将长野在敌人攻入外城的一刻就切腹了，肠子流了一地鲜红鲜红的，后来在战争完结以后清洗战场的时候，怎么洗也洗不掉这滩血，最后只好用黄土盖住才算完结。

下一个该轮到甚八了吧。我心里想着，甚八比我大两岁是我儿时的玩伴本是父亲的爱将大石川的儿子，可偏偏不巧大石川在建立二番阵时被流矢射中了喉咙当场就死去了，二番大将只好由他来暂时代领，好在先前设立的陷阱使他遭到的的压力大大降低了，直到敌人用大筒轰坏了门墙他还能一直坚守在自己的位子上，直到大殿的援军到来。

九月十一日午，双方的状态都缓和了下来死亡人数居然达到了六百三十三人，可能是大殿的援军快赶到的消息散发出的缘故吧。敌人的攻势在一段时间里几乎是处于停止状态，午后四时敌人又发起了更加疯狂的攻势，也许是想通了不消灭我们就会在大殿的援军到来后前后受敌的道理，这次的攻击几乎将我们的二番本阵于死地，就当天守里面的我们准备集体切腹的时候，一向眼尖的哥哥们忽然大喊“是麦割菱，麦割菱大殿来了”果然，在敌人的重重大军背后，几百骑身裹赤红的武士正在向这边飞快的奔来～～～但是，敌人的先阵在这时已经慢慢的杀到了我们身后，瞄准我们的脑袋举起了手中的钢刀……

注：在守城战时在我方人数不及对方时，可以向主家或盟国求取救兵，但是一定要在援军到达之前顶住，因为PS2版的救兵大多喜欢在最后一刻时赶到，所以一定要有坚持的信心。

心得篇

快速赚钱法：条件是手中的资金达到30000贯以上，并且接到卖却兵粮的任务，首先，是查看各地的米价，将手中的3000担稻米找个高价的地方卖掉，再用手中的30000贯钱在一个米价相对较低的店里一次购买最少其店稻米存货的一半，然后在本村一直睡到下个月，第二个月在到买米的店里，会发现由于本地的稻米在上个月已经被掏空所以商人们正忙着收购稻米价钱自然也就飞涨了上去，这时在将手中的稻米卖掉一定会大赚一笔。

水晶的产出：水晶是本作中货品最贵的一种，价值非常高，取得的方法也比较复杂，任意找到一个南蛮商人将其与你的好感度提高（在其店里进行多次的买卖），后经过相当长的一段时间不到那里去（约1－2年），等再去时他会提供给你关于某地出产水晶的消息，这时根据他提供的消息找到那里的座，座的老板会告诉你水晶已经产出，最后只要在回到南蛮商人那里就会得到水晶出产卡以后就可以进行买卖水晶的生意了。

武将说得法：对于一些致死不降或城被攻破就切腹的那些武将，多多送礼给他才好，当上城主后，城中的资金可以任意支配，所以去买99个金块，99个南蛮宝物，99个武具（全部4级以上）基本上就都可以搞定了，只有在攻城时提前三个月不停的送礼，但是注意不要说得，这样由于亲密度很高又没有给留下他坏的印象，城破之后基本上一招就降。（其中包括一门众）









埋头苦干

好忙，好忙，天气转暖随之而来的是如同小山一样压过来的读者稿件，这让原来就紧张的工作更加繁忙，不过读者如此高涨的热情真是让编辑们好感动，同时也可以借助读者稿件的压力向主编要求更多的版面，最近一直忙于策划7月游通社的改版，制定新的自由玩家社区的规则，不过基本方案已经差不多完成了，剩下的一些补充工作也即将完成。同时也向那些没来得及回信的读者抱歉了，最近太忙，没有时间回信，不过等这段时间忙完了，LASER和新上任的编读栏目编辑DARKING一定会给你们回信的。总之，新的社区将以新的面貌来迎接大家。

——社长DARKING、Laser

有问必答

1. 游通社是否可用4格漫画描绘出来？2.《纵横四海》是否也应该谈谈中国的游戏文化史和日本的游戏文化史及新世纪主机（XBOX, NGC, PS2）的对比。3. 贵刊是否征集各类游戏攻略？4. 听说《一点通》不打算办了，是真的？5.《一点通》是否先在《电电》做预告内容？

——陆锡健

●1. 当然可以，欢迎读者投稿。

2.《纵横四海》一直是我们的重点栏目，我们一定会让它变的更好，请关注七月的改版。

3. 游戏攻略嘛，当然如果对自己的能力有自信的话，我们是欢迎读者投稿的。

4."一点通"我们当然会继续做下去，只是因为最近忙于《电子游戏与电脑游戏》的改版工作，所以"一点通"要拖后一段时间，请大家注意本刊的相关广告。

5. 内容一般在出版前不作预告，但请大家放心，我们一定会确保该系列的高品质。

电电的纸张为什么不改成铜板纸的全彩呢，那样的刊物就更精彩了，此外电电的页码太少啊，才96页，看起来不过瘾啊。

——陈喜文

●马上七月份的电电无论从印刷和内容上都会做较大的改变，同时页码也将增加到112页，希望大家多多支持。

最近听说电视上要播放专门的游戏节目？真的假的？

——李寅初

●目前已经有一些地方电视台推出了专门的游戏节目，但有影响力且制作精良的尚未出现。

也许是我小说看得太多，导致我连看游戏刊物也要求文章颇有文采才行，对编辑要求就更高，今期的电电总体上过于形式话，如果不仔细看，内容虽然丰富，但缺少感情，不知各位编辑懂我的意思吗？我这种感觉也很朦胧，对游戏的热诚，对每个GAMER来说那都是绝对的，但对游戏编辑来说，这样的热诚究竟有几分呢？在这我不是对各位编辑的工作态度进行批评，我只是想以一个热爱游戏的GAMER的身份来鼓励各位，把"电电"办好，让它在我们每个从玩游戏成长过来的年轻朋友的心中没有遗憾，没有失落，没有悲伤。

此外我还有问题想请教：我在NEWTYPE上看到2001年"电电"9月号有一本收录有"FF"及"DQ"系列全攻略的白金珍藏版，现在还有存货吗？

——黄剑锋

●看了你的来信，众编都出了一身冷汗，非常感谢黄剑锋读者对我们提出中肯的意见。我们一定会尽最大的努力把刊物做到更好，我们这些编辑也是由GAMER成长起来的，对游戏的热诚和广大读者一样，从来没有减低过丝毫。我们会如你所说，让"电电"在读者心中没有遗憾、失落和悲伤，这是对大家的承诺，同时也是一种对自我的挑战。

2001年"电电"9月号白金收藏版，编辑部还有少量的存货，要邮购就要赶快哦！邮购部的地址是：济南市纬九路邮政投递分局008028信箱(收)，邮编：250021。

我看到你们提供的手机铃音大多是摩托罗拉和诺基亚的，而且需要自己去编，但我的手机是阿尔卡特OT511，请问一下你们有没有对应的手机铃音专门网址呢，最好不用自己去编！我特别喜欢游戏和卡通音乐，但别的网址上没有，你们能告诉我吗？

——李伟

●因为摩托罗拉和诺基亚的手机在全国普及比较广，所以介绍手机铃音时一般都是参照以上两个品牌。此外，专门介绍游戏与卡通手机铃音编曲的网站有不少，但对应阿尔卡特的不多，推荐http://www.ringshow.com/ring/ring.asp?category=8&type=9。(在此帮负责"掌机乐园"的星辰和BT一个忙，对手机铃音有研究的朋友别忘了给我们投稿呀！)

关于调查表，中奖名单我问过了，说不再登了，我认为不好，谁中了奖就会有特奖品寄到，这样也不妥，还是登出来，让大家看到明白一些，省得天天傻等，误解为不给寄奖品。海报，虽然好，但不知道能不能换点有新意的赠品，如卡片，帖纸之类。

——冯伟平

●的确如果不把中奖名单公布出来的话，一方面大家没有明确的消息，同时也可能造成一些误会。现在因为版面的问题，编辑部可能将中奖名单刊登在读者调查表的背面。而关于新的赠品，编辑部正在讨论中，大家期待吧，我们一定不会让大家失望。

"游戏·生活·我"征稿

在与游戏为伴的生活中，有过多少甜酸苦辣，又有过多少爱恨的悲欢，你可以尽情在此倾诉。文体不限，字数在千字左右。

改版在即，对于"社区医院"未来的形式与结构目前尚没有最后定论，究竟是应该单独开辟栏目，还是继续寄居在"游通社"中，这让laser十分头痛。各位读者如果有什么好的建议或者构思的话，请务必尽快来信告知。

——laser

COMMUNITIES' 社区医院 HOSPITAL



关于上期的读者调查表重新登记是什么意思？

——很多读者

●"电子游戏与电脑游戏"的编读栏目发展到今天，历经多次变革，有很多遗留下来的问题，同时面对七月刊物的改版，游通社将顺应刊物的变化而作出调整——自由玩家社区和当初的玩友神州社将合并，所以希望以前登记过的朋友能配合我们的工作，将资料再发一次过来，我们将重新加以统计。同时，全新的自由玩家社区将期待新的血液，有兴趣的朋友请赶快报名了。

最近根据本人的实际情况购入了一部GBA，游戏效果的确不错，但电池的消费使我的经济条件愈加凄惨，不知是否能使用充电电池。同时本人拥有日本原装充电电源一个，如果再重新购入未免太冤枉了……

——解放军73132部队66分队 展安

●目前市场上销售的GBA充电电池和电源多位组装，最长游戏时间可达到7-8小时，但本刊未经测试，所以不推荐使用，您最好还是按照说明书上的要求来配置电池。此外，您说的手上的日本原装充电电源，不知是否是对应GBA的专用电源……

我是一位对PS游戏比较感兴趣的学生，我想请问一下有没有这么几类书？收录了PSONE游戏攻略、介绍PSONE游戏类型和PSONE金手指的？

——四川成都 吴杰

●系统、全面介绍PSONE(PS)游戏攻略、以及金手指等的书籍目前市场上还没有，在一些游戏专卖店中倒是可以找到专门的"金手指"资料书。至于攻略和作品介绍，你只有经常购买游戏杂志才行。想要了解过去的游戏，不妨邮购本刊的"合订本"。^-^

1.《牧场物语3》GBC版中应该如何钓鱼

2.《勇者斗恶龙3》中干枯壶应在何处使用

——浙江 余迪亮

●1.首先需要获得鱼杆，此外还需要玻璃瓶的信息，这样就可钓鱼了。

2.《勇者斗恶龙3》中的干枯壶，是回到穆欧尔村，沿村子上方航行有一个浅滩，使用干枯壶会出现一个神庙，里面有最后之匙，以及打听到关于灾难源头的情报。

1.本人打算购买PS2，但听人说如今的PS2有直读就可以玩盗版，没有就不能玩，而直读据说也是2个月报废一个光头，请问PS2能不能像PS一样正常使用盗版碟？

2."FF9"中的比比战斗中第二个指令有什么用？

3.《恶魔城之月下夜想曲》中的鼻恶魔魔导器在什么地方？

——黄兴

●1.首先，我们还是推荐你使用正版软件。目前确实如你所说有不法商贩为PS2加装直读芯片，这种芯片有两种，一种需要正版软件的引导，另一种就是在盗版界流传已久的完美直读，它不需任何引导可以直接使用盗版的软件。2个月报废一个光头之说虽然有些夸张，但盗版对于光头的损害是十分明显的。

2.第二个命令是魔法蓄力。

3.鼻恶魔の素的作用是具备鼻恶魔召唤能力，可以在斗技场获得——进到斗技场时(从大时钟左边进的)，先往左上走，然后会看到两根断掉的大石柱，右边的那根隔了两三格的天花板可以打破…… 如果用蝙蝠来破坏的话，要贴近才有效！

1.《梦幻之星.VER2》中，在进入游戏前有一提示输入密码，本人D版不知是什么？

2.《SD高达GF》中，飞翼高达的黑历史是什么？金手指？

——广东 CAND

●1.《梦幻之星.VER2》的进入游戏提示输入密码是Z版使用的CD-KEY，而你没有当然无法使用，单机版是不需要输入CD-KEY的。

2.飞翼高达的黑历史——

Wガンダム 10-7428057

Wガンダム(バード形态)10-1554208

Wガンダム・ゼロ 10-0064526

Wガンダム・ゼロカスタム 10-0343058

金手指

金钱9999999

90175BF8-0098967F

我方机组等级ACE

B0600010-00000000

300AFD2B-0018

(剧情人物)我方机组ACE

B0300010-00000000

300B0F2B-0018

全有所有机体

800A381B 0000

800A381C FFFF

全所有MS UNIT

D003E59A-1440

8003E59A-1000

全所有WS UNIT

D003E65E-1440

8003E65E-1000

无限CAPITAL

80175BF8 967F

80175BFA 0098

全部机体皆可改造、开发

B0600010 00000000

300AFD2B 00FF



社区SHOW

来信选登

电电的编辑：

你好，I'm a new player，这是第二次写调查表。在这我要特别的感谢你们，因为是你们把我从八位机的"魂斗罗"时代带入 128 位次时代的游戏天空，记得 2001 年 3 月我才看见并拥有了一台 16 位的世嘉游戏机 MD，当时可真算是兴奋不已，可短短的几个月后我却拥有了一台 DC，可算是"巨大的飞跃"由于与 FC 相伴了 8 年，所以在这些新的次时代游戏上我是一只菜鸟，希望你们多多指点，并且希望《电电》七月改版之后能够成为中国 TV GAME 杂志的先锋，我将永远支持你们。

福建　陈辉

玩友留言 SHOW

留言	地区	姓名	留言
谁叫我爱的就是 GAME	广西	陆锡健	执迷不悔
只要用心，总会有好的产品	河北	雷　雨	以后请多支持《电子游戏与电脑游戏》
怀抱 PS2 回家，今夜无法入睡	四川	杜　鑫	有了好的身体才能更好的游戏
我坚信，有本人在的地方就有游戏的足迹	成都	马　戎	我们坚信有游戏的地方就有"电电"
游戏带来个性自我	成都	李　荟	但愿不要出现满街的八神
游戏，给我们如此的激动和生活的快乐	山东	董　松	生活因游戏而精彩
勇于面对游戏中的挫折	正定	廖志新	生活中也别趴下
游戏为我疯，我为游戏狂	福建	陈　伟	(汗)调整好心态
随性而为，心随意动	浙江	杨月波	简单的快乐
尽情享受游戏	广东	梁文聪	也要尽情的享受生活

社区通告

全新的自由玩家社区即将诞生，我们将把新的自由玩家社区做成一个正式独立的玩友俱乐部，我们计划在全国各大城市成立当地的 GAMECLUB，然后挑选其中有能力的会员成为当地的干事，在有条件的情况下，"电电"将在全国的各个 GAMECLUB 举行一系列的交流活动。凡是想加入自由玩家社区的玩家，方法很简单，填回函卡就可以了，注意将自己的各项资料填写详细，以便统计。此外我们将在自由玩家社区采取等级制度，并且有一定的奖励措施。

●等级分制

LV1－20 为普通会员

优惠待遇：邮购本刊刊物免邮费，并且享受购买《电子游戏与电脑游戏》工作室编辑所有书籍的八折优惠。投稿，在水平相当的稿件中会员稿件将优先刊登，在条件成熟的情况下将刊出会员的相片和专门介绍文章。

LV20－LV50 为中级会员

优惠待遇：除享受到普通会员的待遇外还可以享受到：

以抽奖的形式获得①免费赠送的 3 期刊物

②不定期的神秘礼物

③发放身份证明的银卡

LV50 以上为高级会员

优惠待遇，除享受了以上的优惠待遇之外还可以享受到：

竞争本地 GAMECLUB 干事的权利

以抽奖的形式①获得全年刊物的赠送

②邀请到编辑部参观及参与编辑工作

③邀请参与编辑部的外出旅行

④精美的画集以及手办

●经验值的取得方法

以投稿方式取得 EXP：凡是在游戏、动漫类刊物发表了 1000 字以上文章的获得 EXP15；在本刊发表文章每 1000 字获得 EXP20；评论性小文章每篇获得 EXP10；画稿每单幅获得 EXP15；4 格以上 EXP20；在本社所出版刊物上发表文章获得经验同上。每给编辑部来信依据来信的内容由编辑商议获得 EXP（若登上刊物则每次增加 EXP10）；填写回函卡可获得 EXP5；凡参与交流类（如："游戏·生活·我"和"名作大家谈"）栏目的玩家不管是否刊登一次获得 EXP5；发现本刊错误的，根据错误大小来取得 EXP，1 个错字为 EXP1，每 EXP 满 20 LV UP 一次。

如果大家有什么好的创意可以尽快的和我们联系，让我们把自由玩家社区建设得更好！

陷阱

《索尼克大冒险2》,著名的动作游戏。在玩过1代后,感觉十分的好,顺理成章地选择了它的续作。

那天,游戏店BOSS把一张传说中的黑盘送到我面前。

"哦?!黑盘?"我是从FC时代直接跳到DC时代的,对光盘没什么研究。

"啊!对"接着他说了一大堆理由,我也是一知半解,只知道这个是最好的版本,不死机可以通关。

啊,这就够了,掏钱回家。继续1代的良好感觉。

但是,玩了没多久,我就意识到在难度方面较前作"进化"许多。尤其后面几关,怎一个难字了得!!大概是我玩的游戏太少,这回可遇到难缠的了。一关打十几遍已经见怪不怪了。虽说这是以速度见长的游戏,但若一味追求爽酷的感觉——嘿嘿——新手只有亲吻地球的份了。(很多关都是在宇宙中进行的嘛)快中求稳,才是保命大法。自从玩了《索尼克2》,嘿,才真正体会到被游戏玩了是什么感觉。不断的重复同一关,也真是够受的。这仅仅是陷阱的序章。

忍受过无数次赌气的熬夜,品尝了彻底被游戏捉弄的滋味,啊——长舒一口气,终于将英雄和黑暗两队的任务完成了,迎来了隐藏关LAST。我兴致勃勃的投入到最后的战斗。很简单嘛,第一个人物特尔斯顺利通过,接着蛋博士……随着蛋博士的从天而降,电视屏幕上只映出满屏的硕大甲板,我的人在哪?动了动摇杆,黑屏了!?

只能看到不停增加的时间记时和想废也废不掉的血槽。背景音乐正常。我马上意识到又是D版惹的祸。唉,没办法,打个电话问问老板还有没有办法可以继续游戏,我想见黄金索尼克和白金阴影呢(1代结尾的黄金索尼克给我的印象实在是太深了)

"恩,我也是打到那里的,真的没办法,这是目前最好的版本了……你不如……去养查欧吧,挺有趣的!(我倒)"我都能想象到他在电话那边的表情——苦瓜状的面部。

"不会吧……"

"这版能到这已经很不错了,其它的玩到半截准死机。这好象是索尼克小组设的一个陷阱,这个游戏一盗版就出问题,也奇怪了。据说是小组的成员故意设计的,为了防盗版而设的陷阱……恩,我教你养查欧吧。首先要……"以下省去一万字,(我家的电话费555……)他向来就是这么"热情"。

其实,是我没听见,我的心里不断的回响着那两个字——陷阱。人家不能阻止我们做D版,只好在程序中做手脚。反正不能那么便宜你们,就算能玩到也不让你们玩不痛快——这是来自制作人员的怨念。我们……已经让人家恨到这种份上了,我们都做了些什么呀!!是该反省的时候了。猛然间想起《莎木1》第2张碟那个进去就再也出不来的老虎机厅和第3张碟那听不到对方声音的电话。那机厅封住的不是凉复仇的脚步,而是我们自私的心灵,那电话只是不想传出D版碟那ZZ的读碟声。

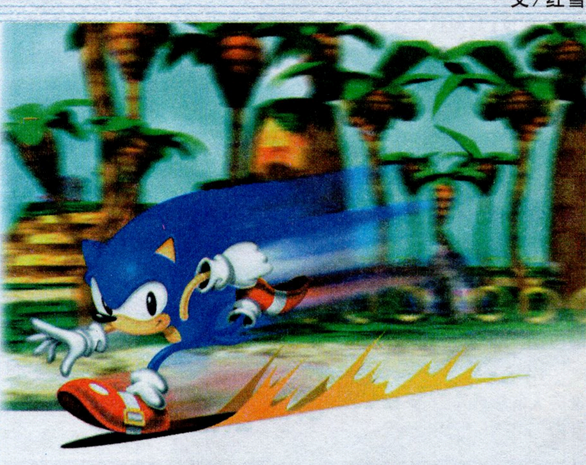
诚然,我们有着这样那样的理由拒绝Z版,但又有谁玩D版时真正感到过惭愧呢!!

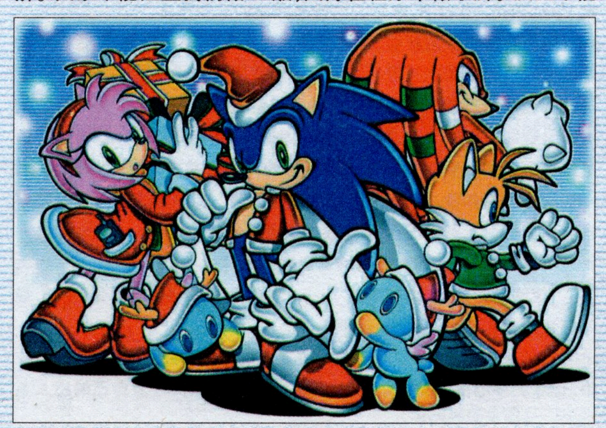
黑色代表着邪恶,黑色的D版听起来就觉得恐怖。《索尼克大冒险2》我真真被你玩了。可能我再也看不到黄金索尼克和白金阴影了,因为他们在说:"你用的是D版"。是呀!D版、D版,一直以来我都在依赖着它。FC时代我还不懂什么正版盗版,只是跟着哥哥玩游戏;DC时代我已经明白了,但我还是个学生,花着父母的钱玩游戏机已经很奢侈了,难道还要求他们买好几百元的正版软件?……

在不久的将来我就会工作,那时我一定要拥有正版游戏。可能我的薪水不够每一款游戏都买正版,但我会尽最大所能告别D版。

总有一天我会用另一个索尼克来代替现在这张黑色D盘,那时我会对它说:撒由那拉。

文/红雪





致DQ

一款游戏

如果说游戏性不好,我可以说情节好,
如果情节不好,我可以说系统好,
如果系统不好,我可以说画面好,
如果画面不好,我可以说人设好,
如果人设没看出来,我就说音乐好,
如果音乐不好听,我就说对白好,
如果对白看不懂,我说声优好,
如果连声优也没有,你让我说什么好?
(我左看、右看、上看、下看、原来"DQ"系列游戏,都不简单!)

文/深海之阳

同人小说馆 NOVEL HOUSE

恶魔城

时光的回廊

百年轮回,上帝坠入梦乡之际
漆黑迷雾遂由暗之地狱涌起
恶之祈,力之欲
堕世之人以狂热之欲召唤黑暗之王君临大地
红月冷冷悬空
仿似无数蝙蝠环绕中那人冰冷的眼睛
恶魔嗜血之夜
死神的镰刀无休止的划出死亡的弧线
闪电暴雨下,那人以恐怖之力在大地上尽情肆虐
血肉之躯在邪恶狂舞下尸横遍野
阳光为乌云吞噬
黑暗洗礼城堡之姿现于世间
无止尽的杀戮中,黑暗中的人类绝望的祈祷上天
此刻,一缕淡淡的阳光划破长夜
遥远的彼方一个身影渐渐向城堡走来
死一般的寂静持续了七天七夜
随之而即的是巨大城堡轰然崩坍在众人之前
刹那间,欢喜的声浪几乎将整个天地掀翻
太阳的光芒再次照耀着绿色的世界
不知不觉中,救世之人缓缓消失在地平线的那一端
人们唯一看见的
是那条闪耀着圣洁光芒的长鞭……

13 世纪末,东欧特兰西瓦尼亚山脉和多瑙河交接地。

瓦拉吉亚公国布朗大城堡的最深处,年轻的伯爵威兰特·泰派斯(德拉柯拉)与地狱之神签订了血之契约,从此进入了长达 200 年的长眠。没有人知道伯爵为何要做出这种事情,但从数百年后所发掘出的一本日记中,最后一个见到伯爵的人——卫兵布鲁斯·威特维德这样写道。

"我有生以来第一次真切感受到了死亡的恐惧,仅仅是因为伯爵的眼睛。那不是人类的眼神,我从中看不出来丝毫感情。他不经意的向吓得瘫倒在地上的我一瞥,那时我才终于发现了那眼神所代表的意义——绝望……"

一个月后,奇怪的传染病席卷了整个瓦拉吉亚,数万人在灾难中失去了生命。残存下来的人为躲避疾病逃离了古老的居所。短短几个星期内,以往无比繁华的瓦拉吉亚便成为了死气沉沉的不毛之地。

1387 年,土耳其将瓦拉尼亚纳入领土版图,开始了对其的重建。但没有人能够感应到,荒凉的城堡内,一个沉睡的恶魔正等待着百年后的苏醒……



1454 年,恶魔终于睁开了眼睛,整个欧洲大陆瞬息间阴云密布。城堡周围出现的无数魔兽在其君主率领下开始了向人类的复仇。军队在他们的面前就像婴儿般脆弱,一时仿佛世界末日即将到来。但令人吃惊的是,这次屠杀仅仅持续了两个月,城堡、魔兽以及那个人就像从未在地球出现过一样瞬间失去了踪影。可惊魂未定的人类已永远无法忘记那个恐怖的名字——德拉柯拉(Dracula·Count·Tepes)。

赞美上帝福音的世人不会知道,拯救世界的其实只是一位普通的女孩。

丽萨,以成为医生救助病人为梦想,宛如圣母一般的女性。当 17 岁那年她第一次与德拉柯拉相遇时,两人、世界以及未来在那一刻起就开始了巨大的转变。没有人知道事情的经过,但两人相爱却是不争的事实。德拉柯拉为了爱人的未来,狠心离开了丽萨,与恶魔城一起进入了异世界。但他却不知道,丽萨的腹中,另一颗心脏已经开始跳动。

第二年,丽萨顺利产下了一个男孩,并为其取名为艾德里安·法伦海特·泰派斯(Adrian·Fahrenheit·Tepes),但她私下里对儿子的称呼则是阿鲁卡多(Alucard,Dracula 的倒写,象征着丽萨对其爱人永远的思念)。

三年后,瓦拉尼亚乡村的一个没落贵族家庭中传来了婴儿诞生时的啼哭声。女婴的祖父微笑着将其高高举起,大声念出了那个美丽的名字——索尼娅·贝尔蒙特。

1461 年的一个寂静的夜晚,沉睡的德拉柯拉伯爵猛的睁开了眼睛,不祥的预兆充斥着他的整个脑海。但当他赶到丽萨所在的村庄时,一切已经太晚了……

由于阿鲁卡多半吸血鬼身份的暴露,圣女被教会裁判所以魔女的罪名处刑,在熊熊燃烧的烈火中失去了生命。吸血鬼之王在将侥幸逃脱的儿子送回恶魔城后再也无法控制自己的情绪,一夜间狂怒的血洗了方圆数十公里内的所有城镇。

"不要怨恨人类,假如人类的存在并不被世界所许可,就让他们自己步上毁灭之路吧……。德拉柯拉啊,我……永远……爱你……"

这是丽萨在火焰中的十字架上留下的最后话语,可惜直到 300 年后,德拉柯拉才知道自己最爱的人真正希望自己做的是什么。

时光飞逝,一转眼索尼娅已是亭亭玉立的少女。在过去的岁月中,她不止一次的显露出天生的神奇力量。为了避免教会追究所带来的威胁,祖父一直告诫她"在没有决定为何而战时,绝对不要使用这种力量",而索尼娅也始终遵循着这一警告。一次,索尼娅为了寻找下落不明的父亲离开了村庄,在旅途中,她遭遇了一位神秘的金发青年。而这,也是一切传说的开始……

时为 1475 年,索尼娅 17 岁,阿鲁卡多 20 岁。

数天后,闻讯赶回故乡的索尼娅呆呆的看着眼前悲惨的景象。整个城镇在恶魔的袭击下化为了废墟,自己的家也已经变成了一堆瓦砾。奄奄一息的祖父在告诉她德拉柯拉复活的消息,并希望她能够解除封印的力量拯救人类后死去。擦干眼泪的索尼娅拿起祖父留下的圣鞭 VAMPIRE KILLER,默默的向着恶魔城的方向走去。

因为阿鲁卡多的帮助,索尼娅在战斗中不断成长起来,而她也对这位英俊冷漠的青年起了爱慕之心。可在恶魔城内,阿鲁卡多的真正身份让她惊呆了,她无法相信眼前的青年就是仇人的儿子。为了考验索尼娅是否能够打倒父亲,阿鲁卡多与她展开了一场激战。战斗过后,索尼娅在深切的了解到阿鲁卡多那悲伤的内心时终于解开了心灵之锁,一切就仿佛当年德拉柯拉与丽萨故事的重演。但阿鲁卡多为了封印自己被诅咒的血脉,强行进入了长久的睡眠。

"再见了,我最爱的,美丽的吸血鬼猎人啊……"

"能够与你相遇,真的太好了……谢谢你,阿鲁卡多。再见……"索菲娅看着爱人消失在风中,轻声说道。

经过一番苦战,索尼娅终于击败了德拉柯拉,将恶魔城赶回了混沌中,但令人寒心的是,亲眼目睹索尼娅神奇力量的民众对自己的恩人不

但没有丝毫感激之情，反而向其投来惊恐和厌恶的目光。在这场战争中没有起到任何作用的教会也认为索尼娅身上的力量对其是个巨大的威胁。不久之后，教会对贝尔蒙特家族颁布流放令，心灰意冷的索尼娅寂寞的离开了瓦拉尼亚。一年后，她产下了一个男孩——拉尔夫·C·贝尔蒙特。没有人知道他的父亲是谁，而索尼娅也从未将这个秘密对任何人说过，甚至就连正在沉睡的那个人，也对这件事情一无所知……

1492年的一个雨夜，曾经在十余年前见识过德拉柯拉伯爵的强大实力并为其而臣服的数名邪恶巫师聚集在了一起。黑暗的祭祀过后，德拉柯拉伯爵的身影再度出现在瓦拉尼亚，地狱里的无数魔物也随之展开了对人类的杀戮。东正教会派往除魔的圣骑士团顷刻间便全军覆没，眼看事态严重，教皇不得不求救于上次拯救世界却被流放的贝尔蒙特家族。年轻的拉尔夫接过母亲递给他的圣鞭，有生以来第一次踏上了故乡的土地。

在战斗中，拉尔夫遇到了三位与他抱有相同目的的同伴：能借助大气之力使用魔法的僧侣塞珐·蓓尔纳妲丝（拉尔夫未来的妻子）；反抗伯爵却被变为怪物的瓦拉尼亚居民格兰特·达纳斯提；以及德拉柯拉伯爵之子，拥有一半人类血统的吸血鬼阿鲁卡多，但拉尔夫和他却一直都不知道彼此之间的血缘关系。

正如所有的传说一样，正义最终战胜了邪恶。民众也在这场浩劫后认识到了自己犯下的错误，以最隆重的欢迎仪式将贝尔蒙特家族重新请回了瓦拉尼亚。自此，贝尔蒙特家族的世代传人被教皇赐予"吸血鬼猎人"的神圣称号。

和平的景象持续了二百年，中间伯爵虽曾复活过一次，但克里斯托夫·贝尔蒙特以及其子索雷羽神勇而迅速的行动却让事件还未蔓延便埋没在历史中。在世人的心里，德拉柯拉伯爵以及贝尔蒙特家族的故事都早已成为了遥远的传说，让他们真切认识到那些事情曾经活生生存在的，是1692年3月21日……

那天夜里，所有的人都沉浸在复活节的盛大狂欢中，欢乐的笑声洋溢在城镇的上空。但在郊区那所早已废弃的修道院里，七个身穿黑袍的老人开始了邪恶的仪式。

烛光在破旧的墙壁上静静的跃动，感觉到气息而被吸引来的蜘蛛与蜥蜴不住扭动着丑陋的身躯。祭坛前，祭司在邪恶的咒语后洒下处女的鲜血染红了那具古老的棺材。惊雷响起，无数不知从何处飞来的蝙蝠挥动着肉翅迎接着黑暗君主的再次降临。数百公里外的小屋中，西蒙·贝尔蒙特看着桌上莫名其妙碎裂的酒杯，若有所思的将目光投向了墙上挂着的圣鞭。

出乎西蒙意料的是，传说中的吸血鬼之王德拉柯拉并没有想象得如此强大，他几乎可以说是很轻松的便将其打倒。虽然自己被称为史上最强的吸血鬼猎人，但从祖先留下的遗训看来，德拉柯拉绝非如此简单便能消灭的敌人。事情果然没有结束，他归来后，背后的伤口总是会断断续续的传来剧烈的疼痛。七年过去了，但那份痛苦却无时无刻不在折磨着他，觉悟到自己将不久于人世的西蒙来到了家族长眠的圣墓"天使之丘"。就在那里，一位神秘的女子告诉了他事情的真相。

原来，德拉柯拉此次复活的目的只不过是为了向贝尔蒙特家族施以诅咒。先前的几次失败令他无法小视这个世世代代阻挠其野心的宿敌，所以他这次便在战斗中向西蒙下了失去生殖能力的血咒。这样，当一百年后伯爵再次复活时，贝尔蒙特家族便会不复存在。而解除这个诅咒的唯一方法，则是由西蒙亲手让德拉柯拉复活，并以火焰将其燃烧殆尽。

"永远不要忘记特兰西瓦尼亚那痛苦的记忆。"轻轻留下这句话后，女子像风一样消失在西蒙的面前。

在将德拉柯拉身体的五部分收集完全后，西蒙召唤出了伯爵，并在最终成功解除了诅咒。

转眼间，一百年又过去了。为了防止百年一次的恶魔复活，利希德·贝尔蒙特以及教皇厅密切监视着一切可疑的动态，但是却仍然无法避免历史的循环。更令人难以置信的是，此次将伯爵复活的竟然是公认为最有希望被选为下任教皇的牧师沙弗特！最信仰上帝的人为何会转投向恶魔的阵营，至今还是个谜。

在沙弗特的策划下，利希德的女友安妮丝、安妮丝的妹妹玛丽亚·拉妮特、修女塔拉以及医生之女爱丽丝都被绑架到了恶魔城内。为了救出自己的朋友和爱人，利希德义无反顾的踏上了除魔之旅。但当他将德拉柯拉伯爵打倒时却没有发现，一双眼睛正在幕后注视着这一切。

四年后的一个月圆之夜，沙弗特为了解除伯爵复活的唯一障碍，以魔法控制了利希德的心智，将其带回了恶魔城。24小时后，从睡梦中醒来的民众们惊恐的发现，就在村庄不远处的悬崖上，本应再过百年才会解除封印的恶魔城再度出现。而率领妖魔的城主，竟然就是四年前拯救世界的英雄利希德。当年与利希德一同战斗的玛丽亚听到这个消息后几乎不敢相信自己的耳朵，她认为在他的身上一定发生了什么事情，于是毅然闯入了恶魔城。另一方面，感受到这场异变而苏醒的还有另外一个人——阿鲁卡多。

在同玛丽亚携手使利希德恢复清醒后，阿鲁卡多只身闯入混沌中的恶魔城逆城，打倒了这起事件的元凶沙拂特，事隔300年后再度来到了父亲的面前。正如上次一样，伯爵仍然对人类深恶痛绝，所以阿鲁卡多也只好再度选择了战斗这条道路。

"回到你应该去的地方吧，继续只会使母亲更痛苦！"

决定胜负的一击中，阿鲁卡多几乎是含泪对父亲喊出了这句话。

第二次在儿子面前咽下失败的苦果后，德拉柯拉似乎觉悟到了什么，他沉默了半晌，问出了那个困扰了他300年之久的问题。

"阿鲁卡多，告诉我。丽萨……最后说的话是什么？"

"不要怨恨人类，假如人类的存在并不被许可，就让他们自己步上毁灭之路吧。还有……对你永远的爱。父亲……"

"……我真的错了吗？丽萨……"

城堡坍塌了，德拉柯拉伯爵回到了混沌的世界中，数百年来对人类的怨恨终于烟消云散。阿鲁卡多踏上了旅途，试图以一个普通人的身份平静的生存在这个世界，伴随在他身边的，是玛丽亚欢乐的笑声。

1796年，华美的乐章终于有了暂时的停歇。

但时光的齿轮，仍在慢慢的转动着……

以上的部分可以说是整个《恶魔城》系列最正统的历史，贯穿的作品长达十部之多，遵循的痕迹为《恶魔城 Dracula－漆黑的前奏曲》——《恶魔城传说》(恶魔城Ⅲ)——《恶魔城 Dracula》——《恶魔城 Dracula：咒之封印》(恶魔城Ⅱ)——《Dracula 传说》——《Dracula 传说 Ⅱ》——《恶魔城 Dracula XX》——《恶魔城 Dracula X：血之轮回》，最后就是大家最熟悉的《恶魔城 DraculaX－月下夜想曲》。

《恶魔城》系列的情节现在看来很精彩，但其实其中的大部分都是在之后加上去的。当年的ACT只需打得爽快就是最大的优点，情节基本上属于可有可无之列，想想《恶魔城》的元祖版本吧，我们所关心的只有跳→挥鞭→副武器，情节是什么?让我想想先。让这一切有了改变的，是1997年《月下夜想曲》的推出。阿鲁卡多的命运、夜魔处的追忆以及最后的结局都堪称经典，不少人也由此成为阿鲁卡多的忠实Fans，此后《漆黑》更是将他与贝尔蒙特家族扯上了关系，感觉上好象《恶魔城》系列成了伯爵一家的家务事了(笑)。但这种手法也带来了一个很大的问题，那就是情节上的不严谨性，如果你认真关注一下年表的话，就会发现很多地方和Konami公布的历史对不上号。而伯爵在《月下》最后的悔悟，虽然使该作的感染力大大加强，但在一定程度上也限制了续作情节的编写。但如果KONAMI非要坚称魔界的事情充满了神秘与未知，或者伯爵在那次战斗后患了老年失忆症的话，那我也无话可说了(笑)。

接下来，我想介绍的是一些对于正史可以称为外传类的作品了。

1、《恶魔城 Dracula：月轮》

1820 年，摩里斯·波鲁特维恩以及一对夫妻同伯爵展开了殊死的搏斗，结局以三位吸血鬼猎人的胜利而告终，但代价却是除摩里斯外其余两人的英勇牺牲。摩里斯从此担负起照顾朋友的血脉——内森·格里弗斯的责任，他就像对待亲生儿子修一般的将其抚养长大。但修在面对各方面都比自己出色的内森时，却总是会涌出一股嫉妒的感觉，尤其是当吸血鬼猎人的最高荣誉——圣鞭被父亲传给了内森后，这种感觉更越发强烈了。

10 年后，魔女卡米拉在奥地利开始了将伯爵召回现世的仪式。当摩里斯带着内森和修赶到那里时，德拉柯拉已经睁开了眼睛。年迈的摩里斯在面对伯爵时已不复当年之勇，轻而易举的便被对方擒获。而内森和修为了救回自己的至亲也开始了各自的战斗。

其间，卡米拉以魔力使修内心的嫉妒感膨胀，蛊惑他同内森交手。落败的那一刻，修恢复了神智，也终于明白了自己真正不如内森的地方就在于内心。达成和解的两人携手打倒了德拉柯拉，并救出了摩里斯。在远方的山崖上，他们的手紧紧握在了一起。

2、《恶魔城 Dracula：默示录》and《默示录外传》

并不只有人类才是地球上唯一的智能生命。与吸血鬼一族相反，生存了几千万年的兽人族并不希望昇入尘世的纷争，他们一直隐蔽在某个秘密场所，过着与世无争的平静生活。拥有人狼之力的高尼尔便是其中的一员。

但这种生活却在 1844 年的那一天被完全摧毁。熊熊火焰将整个部落烧为废墟，兽人族的战士们虽拼死抵抗也无法组织人数多于他们数十倍的魔物的残杀。当从外面修行的高尼尔归来后，看到的是灭族的悲惨场面，他唯一的亲人——妹妹爱达也被魔物掳去了恶魔城，以作为伯爵复活的祭品。狂怒的高尼尔发下毒誓，一定要让德拉柯拉以血来补偿这一切。

数年后，东正教的骑士亨利·奥尔德利也接受了教皇的指令，救出那些被抓到恶魔城去的孩子们。而他也有着一个悲伤的过去。在幼时，他曾经亲眼看着被伯爵的手下变为吸血鬼的父亲死在自己面前，而杀父的正是高尼尔。但亨利并没有怨恨对方，而是更加痛恨元凶德拉柯拉伯爵。两人最终打败了伯爵，但是，那并不能算是完全的胜利。

八年后，恶魔城再现人间，此时，贝尔蒙特这个传说的姓氏已被人们遗忘。但吸血鬼猎人这一神圣的职业却并没有失传。当德拉柯拉伯爵又一次复活时，出现在他面前的是两位勇敢的战士。

莱因哈特·施奈德，虽然从姓氏上已看不出来，但他的身上确确实实流着贝尔蒙特家族的血液。当他在修炼时听到恶魔城再度出现的消息后，没有丝毫犹豫，拿起祖先留下的圣鞭便踏上了征途；另一位吸血鬼猎人只不过是一个 12 岁的小女孩——卡丽·费尔南德斯，400 年前曾与拉尔夫一同拯救世界的僧侣塞珐的后代。可爱的她却能够熟练的运用退魔之力，为了封印伯爵，她也陪同莱因哈特一同开始了冒险。

在冒险的途中，两人从魔物的手中救下了一个小男孩玛尔斯。从玛尔斯的口中，两人得知他一直同父母在瓦拉吉亚的一个小镇过着平静的日子。但自从恶魔城重现人间的那一天起，无数魔物血洗了他的故乡，并将他带回到了城堡内幽禁起来。德拉柯拉为何要为了一个小孩大动干戈，莱因哈特和卡丽都对此百思不得其解。

城堡内的玫瑰园中，莱因哈特遇到了一直照顾玫瑰的少女——吸血鬼罗莎。罗莎对其为何不攻击自己而感到疑惑，莱因哈特回答道："永远不能欺负弱者，这是父亲一再告诫我的事情。不管对方是人类还是吸血鬼，我都不会改变自己的原则。"

不久后，莱因哈特又在阳光之门救出了一心寻死以结束痛苦灵魂的她，罗莎一再恳求他不要挑战伯爵，因为这意味着自己将不得不与其交战。但莱因哈特却表示这是吸血鬼猎人的宿命。之后的交战，双方都不忍心向对方施以重击。当莱因哈特与死神交手时，罗莎舍身挡下了砍向莱因哈特的镰刀。

"为什么，为什么你要这样做？"

"因为你的心……。只有正直的心才能打倒伯爵，将我从这无休止的痛苦中解救出来……"

"我向你发誓，罗莎。我一定会做到的！"

罗莎突然浑身发抖起来，她紧紧抓住莱因哈特的衣袖，害怕的说道："莱因，我害怕死亡，我不想死！像我这种罪恶的灵魂，永远无法得到上帝的怜悯，我不想永远待在永恒的黑暗中！"

莱因哈特默默望着心爱的女孩，在胸前画了一个十字。"上帝啊，请以您的仁慈之心宽恕这个女子的罪恶，请赦免吾等之罪并引导吾等进入永恒的喜乐中……"

"上帝已经原谅了你所做的一切，罗莎……"莱因哈特低声说道。

在听到这句话中，罗莎露出了欣慰的笑颜，在莱因哈特的臂腕中缓缓消失。

另一方面，卡丽在打倒城堡最深处的德拉柯拉伯爵后却受到了意想不到的攻击，对方是外表看来天真无邪的玛尔斯，而他的力量，竟然远远凌驾于伯爵之上！但当玛尔斯变成一个青年后，一切的疑问都有了答案，原来，他才是真正的德拉柯拉伯爵，而卡丽打倒的，只不过是一个傀儡而已。

在将伯爵封印后，卡丽回到了故乡，在母亲的墓前默默献上了一束鲜花。而莱因哈特，则静静注视着逐渐倒塌的城堡回忆着罗莎的一言一语，正当他想转身离去时，天空中突然飘下了无数的玫瑰花瓣，白色的光芒中，一位少女的身影渐渐浮现……

3、《VAMPIRE KILLER》。

1897 年，贝尔蒙特家族的旁系——摩里斯家族的继承人昆斯·摩里斯以及朋友乔纳森·哈克感觉到了德拉柯拉伯爵即将苏醒的气息，两人找到了伯爵沉睡的棺材，将一把神佑的匕首深深插入了他的胸膛。惊醒的伯爵在垂死之际以最后之力将昆斯重创，再度进入了沉睡。而昆斯也在几个小时后离开了人世。但两位吸血鬼猎人以及吸血鬼之王都没有发现，昆斯的儿子——约翰·摩里斯呆呆的站在一个隐蔽的地方，亲眼目睹了这一切。

20 世纪初期，整个欧洲大陆都弥漫着硝烟即将到来的味道。同盟和协约两大集团间的战争一触即发。与此同时，女巫的偶然失误使得一位女子从长久的睡梦中惊醒。伊丽莎白·巴特莉——德拉柯拉伯爵的侄女。三百年前，她被教会处以了极刑，数百年封印的恐惧使她在棺材中不断的祈求上帝宽恕，可当她从颤抖的女巫口中得知关于叔叔的事情后，邪恶的欲念又一次将其笼罩。

1914 年 6 月 28 日，萨拉热窝的一则消息让整个世界震颤不已。奥匈帝国皇储斐迪南大公夫妇的遇刺使得一直在苦苦等待机会的两大集团总算找到了足以开战的借口。第一次世界大战爆发了，但没有人知道，在幕后操纵这一切的，正是伊丽莎白·巴特莉。

昆斯 17 年前给伯爵造成的巨大伤害令他不得不以数千年的时间来恢复，但伊丽莎白却找到了另外一种让叔叔重返人间的方法。代价则是——人间作为祭品的数十万冤魂。

已经长大成人，踏上为父报仇之路的约翰·摩里斯；女友被伊丽莎白变为吸血鬼而死，充满愤怒的青年埃里克·利卡德。两位吸血鬼猎人像父辈一样，又一次击碎了恶魔城之门。

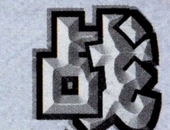
虽然德拉柯拉伯爵最终倒下了，但回到故乡的两人看到的，却是世界大战所带来的尸横遍野。远远超过伊丽莎白的预料，853 万条生命在同胞的手下化为了亡魂。能够毁灭地球的，究竟是吸血鬼之王，还是人类自己？这个疑问一直缠绕在约翰的脑海中，但直到死的那一刻他也未能找到答案。或者说，他并不愿意相信那个答案……

后记：其实本来是想写一篇系列漫谈文章的，但写完了这些突然懒得写下去了，各位就把这些当作年表看吧。如有不满不管是鸡蛋还是西红柿本人都照接不误。

啊，我的手指和同志们的眼睛都是需要休息的……：）

（THE END）

文／LightLucifer



スパロボット大戦 天下机战

Super Robot Wars

这一期为大家带来的是曾在日本风靡一时的“银河旋风布莱格”的介绍，而紧随其后的则是“超级机器人大战 IMPACT”攻略的补充资料，其中收录了该作隐藏机体和机师的取得方法，希望能给大家一定帮助！

——星辰

机战英雄榜第六弹
——银河旋风布莱格

该作从1981年10月6日开始放映，到第二年6月29日为止，每周二晚5时55分到6时25分在东京电视台播放，总共有39话。

STORY

不久之后的22世纪，人类的居住空间已经扩展到太阳系的每个角落。但是，邪恶的力量无论何时何地都不会绝迹。在打击罪恶的战斗中，以人称“剃刀艾尔扎克”的艾尔扎克·古德诺夫为首的宇宙战队——J9声名最为显赫。

该战队成员包括因厌恶军队上层的腐败而退役的前地球正规军王牌射击手、人称“爆破小子”的木户丈太郎，曾夺得原太阳系最高级别比赛冠军、通称“飞行者鲍威”的天才赛车手史蒂文·鲍威，以及J9唯一的女性、绰号“天使街道”的使刀名家玛琪可·柏兰西亚。另外，担任艾尔扎克助手的孤儿梅伊、真这对姐弟以及负责J9全部业务往来的邦乔·邦乔等人，在广阔的宇宙中尽情演绎着一幕幕激动人心的传说。

在战斗的过程中，J9面前出现了宿敌——地球四大派系之一的努比阿派的最终BOSS卡门·卡门。卡门·卡门妄图施行“大乌托邦计划”，想要破坏木星，从而制造一个只属于阿努比派系的新太阳系。

为了阻止他的大阴谋，J9开动了可以分3段变形的巨大机器人布莱格，开始迎击敌人……

POINT FANS的九成都是女性

该作是现在已经倒闭的国际电影公司的作品，实际担当制作的是东映动画及其下属的制作公司，因此制作人员阵容相当可观。比方说，角色设定是小松原一男，系列构成及脚本是山本优，机械设定由通口雄一担任，音乐由山本正之负责等等。该作世界中的若干科学设定，实际上是以各国科学家们所提倡的宇宙论为基石，而自然流畅的对话、背景音乐中常用的摇滚等诸多新的尝试，也使该作成为广受瞩目的新型动画。另外，由金田伊功担任的片头也因鲜明活跃的画面而受到广大动画FANS的好评。所有这些新颖的动画要素在J9系列的续集《银河烈风巴克星格》、《银河疾风萨斯莱格》中也得到了很好的体现。

“银河旋风”中最重要的一点，就是主人公们都曾经是罪犯。在当时，几乎还没有出现过让罪犯当主人公的动画作品。而且，由于对《鲁邦三世》和《格普拉》有着深刻的认识，小松原一男的角色设定给观众带来了栩栩如生的感觉，魅力势不可挡。

根据当时制作人员的介绍，该作的FANS中女性占了压倒多数，这个事实大大超出了他们的预料。另有一说，男女观众的比例是1:9。虽说这种说法有点过火，但的确“银河旋风”征服了大量女性FANS。

当时，在动画FANS中颇受瞩目的动画杂志《OUT》的别册“动画游戏漫画”上，曾刊载过漫画家浪花爱女士以“银河旋风”为题材的滑稽漫画。虽说她已经是两个孩子的母亲，但现在仍充分活跃在漫画界。她的作品同动画完全不同，笔者个人非常喜欢她的画风。

POINT 巨匠山本正夫操刀摇滚乐

当时关于“银河旋风”还有一点值得关注：那就是该作音乐是由山本正之担当的。在看到这个情报前，笔者完全忘记了山本先生在该作中的存在。他在《时间母舰》系列中的表现非常出色，但人们普遍对于那部作品本身却没什么印象了。请山本先生担当摇滚乐创作的正是四十雄夫，因为四十先生本人就非常喜欢摇滚乐，特别是重摇滚。不过，笔者从客观角度出发评判，该作中的音乐并非重摇滚，总之印象里是非常酷的音乐。

记忆最深刻的是片头曲《银河旋风布莱格》，以阴陀罗的一句台词“在夜空闪耀群星的阴影下……”开场，非常有气势。还有在最终话的结尾处，伴随着J9们离开太阳系的画面而响起的歌曲，不论歌词还是旋律都很符合J9的个性，棒极了。

此外，卡门·卡门的主题音乐也很有特色，比起摇滚，曲子本身更有阿拉伯或埃及的气氛。以努比阿宗教为媒介的最终BOSS卡门·卡门有着不亚于女性的端正姿容，服装也让人感觉很有埃及法老气质，女声合唱的主题曲非常贴切情节。由此，对于山本正之的敬佩又深了一层。

POINT J9系列的其它作品

续集《银河烈风巴克星格》是根据新撰组的故事而制作的作品，时间是“银河旋风”时代的600年之后，将幕末新撰组的兴亡经历搬上了宇宙舞台，是一部令人感慨的动画。到了结尾处，全体主人公均壮烈阵亡，比起“银河旋风”，气氛更加悲壮。然后第三部续作《银河疾风萨斯莱格》的历史背景又借鉴了禁酒时代的美国，一改前一部的灰暗色调，继承了第一部的明快旋律。不过，该作并未像“银河旋风”那样被看好，J9系列也因此而画上了句号。

机体&机师

武器名	射程	初期值	MAX 改造
ブラスター	1～5	2000	3000
コズモワインダー	1～4	2500	3500
ブライクロー	1	2700	3700
ブライスピア	1～3	3000	4000
ブライソードビーム	1～6	3400	4400
ブライソード	1	4200	5200
ブライカノン	1～8	4400	5400

银河旋风布莱格在“超级机器人大战α外传”中登场，拥有变型的特殊能力，可适应空陆等不同地形。虽然是超级系的机体，但机动性基本令人满意。最终武器有8格的射程，在战斗中颇为实用。此外，建议玩家在改造时以EN的为重点。



隐藏仲间

▲卡拉丽娅(ガラリア)

在剧本2"来访者、彼方より"一话中，将卡拉丽娅以外的敌人全灭后自动加入

同时获得特殊技能"特殊技能 Lv＋1"★

▲罗纱米娅(ロザミィ)

在剧本2"二人のニュータイプ"一话中，让卡美尤(カミーユ)说得罗纱米娅后加入

同时获得特殊技能"精神力＋15"★

▲托德(トッド)

在剧本3"魂の故乡から"一话中让翔(ショウ)说得托德，之后将其击坠，该剧本完结之后加入

▲艾儿＋贝儿(エル＋ベル)(妖精)

剧本4"バイストンウエル路线"完结后自动加入。注意：如果选择的是地上路线，那么第三部合流后自动加入

▲爱娜(アイナ)

1. 在剧本3"强袭"一话中，使用西罗(シロー)击坠爱娜发生原作中的雪山事件
2. 在剧本4最终话"岚の中で辉いて"中，让西罗说得爱娜后加入

▲诺利斯(ノリス)

爱娜加入后，让她说得诺利斯一次～再让巴尼(バーニイ)说得一次后加入

同时得到特殊技能"强运"

▲夏扎拉(シャザーラ)

在第二部剧本3"泪のスパイラルナックル"一话中将其HP消减至50%以下使用ダンガイオー说得一次。之后再将她的HP消减至30%以下让ダンガイオー再次说得后加入，同时获得特殊技能"反骨心"★

▲布露(プル)

在第一部剧本3"仆は仆、君はミレーヌ"一话中，在万丈增援之前将三个金字塔击破，之后再将增援的布露击坠．第二部剧本5后自动加入

▲布露茨(プルツー)

1. 在第2部剧本5"动き出す幽鬼たち"一话中，先让捷多(ジュドー)说得布露茨一次
2. 将格雷米(グレミー)击坠或者击退
3. 把布露茨的HP消减至25%以下(HP见红)，再让捷多说得一次后加入

▲姬娜(キナ)

1. 在剧本5"燃えて走れ姊弟战士"一话中让罗姆(ロム)说得姬娜
2. 第二部剧本"激震する宇宙に"最后一话中先将ディオンドラ击坠后，让罗姆再次说得后加入，同时获得特殊技能"がんばり屋"★

▲卡多(ガトー)

2. 在第二部"乐园への归还"一话中，先让科(コウ)和卡多战斗后发生事件，再让柯特罗(クワトロ)说得
3. 第三部剧本5"宇宙の道标"，先用柯特罗说得一次之后击坠格雷米和哈曼(ハマーン)，再用科说得用加入

▲东方不败

1. 第一部剧本4必须走地上路线(剧本3在第1或第2回选择"魂の故乡から"一话后进入)
2. 第一部最后一话让多蒙以外的人击坠东方不败
3. 第三部剧本3选择ラーカイラム队路线后在"恶魔と阴谋と"一话中第5回合登场加入

▲伊尔波拉(イルボラ)

1. 第三部剧本1"空虚な梦を见る者"一话中，将伊尔波拉搭乘的スケルトン的HP消减HP30%以下后让乔(ジョウ)说得
2. 第三部剧本3选择火星分岐(ナデシコ队)路线
3. 剧本3"大いなる胎动"一话中，先将シャルム击坠后，让乔说得伊尔波拉
4. 第三部剧本5"マーズ・アタック"让罗米娜(ロミナ)说得伊尔波拉后让乔击坠后加入

▲奇丽嘉(キリカ)

第三部剧本3选择月分岐(ラー・カイラム队)路线

"ただ地球の平和のために"一话中让玛丽亚(マリア)说得后撤退(无法出战)

同时获得特殊技能"精神统一"★

▲古罗拜因(グローバイン)

1. 第二部"ジェットよ、双杀剑を破れ",在该话中取得熟练度即让杰特(ジェット)将古罗拜因的HP消减至HP30以下

2. 第三部剧3选择ラーカイラム队路线

3."复仇鬼たち"一话中,让杰特说得古罗拜因后加入

同时获得特殊技能"起死回生"

注意:剧本3必须首先选择ラーカイラム队伍路线,否则加入不可!★

▲九十九

第三部剧本5"マーズアタック"一话中,在10回合以内清版后加入

▲加鲁迪"ガルディ"

第三部剧本4"マシンロボ・炎"中,按照罗姆(ロム)莉哪(レイナ)顺序说得后加入,同时获得特殊技能"精神统一"★



隐藏机体

▲ライネック

第一部剧本4バイストンウエル路线"こじ开けられた道"一话中击坠バーン后从道具箱中取得

▲ビルバイン

第一部剧本4选择バイストンウエル路线后自动取得

(注意:选择地上路线的情况下第三部会自动取得)

▲ケンプファー

第一部剧本3"仆は仆、君はミレーヌ"一话,在该剧本第二或者第三回选择该话通关后西罗(シロー)在队伍中的情况下取得(注意:"强袭"一话中如果让西罗击坠爱娜则从队伍中脱离)

▲シャアザク+G-3ガンダム

1. 第一部剧本5"里切りのコレクター" シャアザク让巴尼(バーニィ)击坠シャアザク后得到シャアザク

2. 让克丽丝(クリス)击坠G-3ガンダム后得到G-3ガンダム

(注意:以上两部机体是在第10回合增援,所以在此之前不能击坠BOSS)

▲サイコガンダム

1. 先将第一部剧本6"アクシズの使者"(ジャブロー东部)一话通关

2. 之后再选择"グリプスの亡灵"(ジャブロー西部),让卡美尤(カミーユ)击坠サイコガンダム后取得

●注意:如果6"アクシズの使者"未通关的情况下选择"グリプスの亡灵",サイコガンダム是不会出现的.

▲ガンダム

第一部剧本6"激动の地上を制するもの"一话中的道具箱中取得(熟练度高的情况下)

▲ジムキャノンⅡ

第一部剧本6"激动の地上を制するもの",恶魔高达(デビルガンダム)登场附近的墙壁

可以破坏,从中取得

▲リックディアス(黑色)

第2部剧本2"怒りの魔神"从MAP上的道具箱中取得

▲コアブースター

第二部剧本4新たなる侵略の手(ゼダンの门内部)一话中隐藏房间里的道具箱中取得(需要破坏MAP上的墙壁)

▲ジェガン

第二部剧本5动き出す幽鬼たち(ルナツー内部)的隐藏房间内取得

▲百式改OR フルアーマ百式改

第二部剧本6"探求者"(ソロモン内部)

在隐藏的房间里的道具箱中取得

熟练度低的情况下可以取得フルアーマ百式改

高的情况下则是百式改

▲GP02

1. 第一部中发生西罗击坠爱娜的雪山事件

2. 第三部剧本5"マーズアタック"(火星メガノイド基地)

让西罗击坠GP02后入手

▲new ガンダム ORnew ガンダム HWS

77话通关后,熟练度高的情况下取得new ガンダム

低的话则是new ガンダム HWS

▲ZIIORX エステバリス改

第二部剧本6コロスは杀せない(メガノイド空间)

该话在该剧本中第一,二回选择的话取得X エステバリス

三-四回则是ZII

▲ズワース

第三部剧本2"海よ大地よ"中击坠ミュージィ后从道具箱内取得★

▲キュベレイ+ザクⅢ改+クインマンサ

第三部剧本4"宇宙の道标"一话中

分别击坠哈曼.玛修玛和格雷米后从道具箱内取得

▲ラインヴァイスリッター

第三部"ゲッター线、その意味"

1. 该话中没有让敌人入侵研究所的情况下,全灭除エクセレン以外的敌人

2. 使用主角说得エクセレン

3. 之后在"白骑士の心"一话中,满足过关的条件后取得(及先将阿尔菲米击坠后,再让主角击坠エクセレン)

注意:如果取得了该机体,就无法修得男女主角的合体技

▲真ゲッター

"ゲッター线、その意味"中让敌人入侵研究所(有事件发生)

后在75话结束后取得

注意:该机体与ラインヴァイスリッター只能二择一

且关系到爆机后的结局,一共有三种情况

1:取得真盖塔

2:取得ラインヴァイスリッター

3:没有取得真盖塔和ラインヴァイスリッター★

隐藏武器

▲スパイラルナックル(ダンガイオ一的追加武器)

在第二部剧本3"泪のスパイラルナックル"一话中将其HP消减至50%以下使用ダンガイオ一说得一次.之后将其击坠后修得

▲アグレッシブビーストモード(ダンクーガ追加武器1)

在第一部中将ダンクーガ的武器改造一个阶段后第二部修得

注意:在第二部没有修得的情况下第三部会自动追加

▲断空光牙剑+MAP(ダンクーガ追加武器2)

第三部剧本3'神の祝福'一话中(选择ガンドール队路线)

让ダンクーガ的HP在30%的情况下和シャピロ发生战斗后修得

▲石破ラブラブ天惊拳(神高达和闪光高达的合体技)

第三部90话"君の中の永远"

让多蒙说得玲后修得~

▲ゴッドボイス(ライディーン追加武器)

1. 第三部剧本3选择ガンドール队路线。

2."ラ・ムーの星"一话中,让不髯辜づ一。

3."妖魔の岛"一话中,让波分别击坠豪雷和バラゴーン后修得

文/CROSS-Aya

ALL OF THE WORLD



此次"纵横四海"栏目中为大家奉献的是"飞马与独角兽",这两种神奇的生物曾多次出现在幻想题材的游戏作品中,文章则为我们揭示了它们充满梦幻色彩的传说。另外一篇文章是编译自日本权威游戏刊物《FAMI 通》的"可以流传后世的 56 款游戏",相信对于新老玩家来讲都会有着一定的吸引力。

下期"纵横四海"栏目将会随着本刊的改编而做出相当惊人的变化,文章绝对精彩,请大家千万不要错过。

ARC



PEGASUS AND UNICORN

飞马与独角兽

文/拉格纳洛克工作室所属——西德、琉璃　责编/ARC

这两种传说中的生物都可算是奇幻类游戏中的常客了。但恐怕人们对它们的认识仅仅限于童话,为此我和我姐整理了一些资料,虽然可能错误不少(还有不少是直接翻译过来的,是查龙的资料时找到的),但应该能使我们对它们的认识上一个台阶吧。

飞马(Pegasus)

提到飞马,虽然它在很多游戏包括《梦幻模拟战》中都出过场,但相信大多数人的第一反应就是飞马三姐妹。是的,这一直都是作为著名的两大 S・RPG 之一的《火焰之纹章》(以下简称《火焰》)系列的保留特色。

超高的魔防,无视地型的可怕机动力,和那些手无缚鸡之力的美丽少女(汗~确实有些吧……),这恐怕就是火焰之纹章中飞马给人们留下的印象。

飞马在《火焰》中一向是力、技、防上限都十分一般的兵种,最新的封印之剑的上限也只有 20,到后期实在不可理喻,让她们单独攻击敌方 BOSS 简直就有些送死的感觉。这可能是因为《火焰》中飞马骑士都是女性的原因。

虽然一般认为飞马骑士都是女性,但事实上应该是男性居多。不过说实话,如果《火焰》系列什么时候出现了"飞马三兄弟"的话——别吐,如果《火焰》是由欧洲公司出品的话,肯定会是这样的结果——那我是绝对不会再去用他们的,毕竟有些东西已经形成了一种先入为主的观念。我们接受不了男性飞马骑士,就像西方人接受不了飞马由女性驾驭一样(精灵除外)。

飞马的形象相信不用我过多的描述,但有一点却是很多人都没注意到的,那就是飞马的翅膀究竟是长在哪个位置?

现在的观点不外乎两种:靠近胸部,或是靠近臀部。当然,对这个争论到现在都没个结果的话题,我也不想去多做探讨。

有兴趣的朋友可以去自己查一下。不过,大多数的游戏中的独角兽的翅膀是长在靠近臀部的位置的,包括《火焰》。

现在我们讲讲飞马的生活方式,相信有不少人比较想了解这个吧。

飞马是群居的生物,由于喜好饮食天然泉水(汗~好高级的品味,天然矿泉水很贵的),所以一些品种优良的飞马聚集地必然离泉水地不远。当然,符合天然泉水条件的地方实在是少得可怜,所以大多数的飞马聚集地是位于一些特殊的湖泊附近,含有魔力的湖泊是它们的首选,而含镁量丰富的湖泊是它们的第二选择。照这样看来,曾在杂志上连载的非天工作室的作品《生命》中拉尔夫大陆的圣山南方尼伦河的源头应该有飞马的聚集地才对。(笑)

飞马间似乎有某种的契约,当一个飞马群体率先找到定居地时,另一个飞马群体绝不会为了争夺地盘而和它们发生争斗,这在动物界中是极其少间的。但是,如果飞马选中的那个地方是被其它生物占据着,那它们会毫不犹豫地将抢占它们看上的领地的生物赶走。而且,附近其它的飞马群也常会赶来助战,直到这块地盘的原主逃之夭夭。当战斗结束后,它们会立刻离去,绝不会在同伴的新领地上多停留片刻。由此可以看出,飞马是群体意识相当强的生物。也许飞马三姐妹能使出威力强大的合作攻击和飞马的这个特性也脱不了关系,毕竟要让飞马们合作本就不是难事。

前面说过,品种优良的飞马一般都聚集在天然泉水附近,其原因也是众说纷纭。相信有不少人都看过和"青春泉"有关的故事,其中寻找到青春泉的人往往先找寻飞马的聚集地,也就是因为飞马的这种喜欢泉水的特性。

一般认为良种的飞马出产自北欧地区,但现在的事实可能正相反。飞马中马种最优良的,是美洲地区的"青春泉"所在地的飞马,而现加拿大西部洛基山脉中的飞马排在第二位,著名的阿尔卑斯山的飞马只排在第三位。

不过要特别注意的是,有一种黑色飞马(相信大家也曾在奇幻小说或童话中听说过),其马种可能不逊于"青春泉"所在地的飞马,但产地不明,数量太少,所以不在其列。在游戏中它们的出场次数较少,而且一般是作为 BOSS 级反派人物的座骑。但说实话,这和它们本身毫无关系,它们之所以呈黑色完全是因为马种而已,和正义与邪恶、光明与黑暗什么的全不相干。

Sliver Pegasus 这个名字可能玩家们都有所耳闻。是的,这就是银色飞马,很可能也就是"青春泉"飞马。其皮毛纯白,毛色光泽鲜亮,耐力惊人,是飞马中的极品(啊啊啊!我也想养一匹啊~~)。啊?什么?你问为什么明明"皮毛纯白"却要叫"银色飞马"?……这个……其实可能




是我们那些翻译无法翻译 Sliver Pegasus 这个名字吧，总不见得翻成"条状飞马"吧？^-b 不过很可惜的是，游戏中的飞马骑士没有一个是骑银色飞马的。当年玩《圣战系谱》时我很希望飞马骑士转职后成为银色飞马骑士，但不知为何设定者却设定成了独角兽骑士……

现在研究下一个问题，飞马倒底能够飞多快呢？

这我们就有必要先来说说飞马的另一个特性——魔法结界。

一般情况下，飞马是被自身产生的风结界包围着的。注意！这并不是说它们会使用魔法。飞马不是独角兽，它们自身不能使用魔法，魔法结界是它们的自身特性之一，而不是它们使用出来的。而且结界的强弱似乎和马种和它们所饮用的水有关。

顺带提一句，飞马的魔法结界使飞马拥有幻兽中属一属二的抗魔法能力，相信玩过火焰之纹章系列的玩家都对飞马骑士那超强的魔法防御能力记忆尤新吧？但它们的魔法结界其实并不是为了战斗而存在的。

飞马虽能飞行，但它们却是属于陆地幻兽，它们和普通的马一样也同时善于奔跑，也像马一样要常常要更换居所，事实上飞马生活中绝大多数的时间是在地面上的，而且它们的居所也不像鸟一样在树上（可能这段我们在翻译的理解上有些问题）。这些使限制使它们要加快飞行速度不能靠改变外型的演化，于是风的结界自然而生。

飞马的这个特性使他们成为唯一真正"御风飞行"的生物（鸟类只能说是"乘风飞行"），同时，也使它们在高空飞行时不用为寒冷而担心，因为风结界隔开了周围的冷风。

记得有人分析过，龙骑士在乘龙飞行时有一定的高度限制，否则他们会被冻僵。而飞马骑士就完全不用担心这个了，这就是因为飞马的风结界特性。

了解了这个，相信大家对飞马有了新的认识。现在来研讨一下飞马飞行的速度和高度。

首先可以肯定的是，飞马的速度绝对超过龙。那么和鸟类相比呢？

从现在的一些传说来看，飞马的飞行速度快过大多数的鸟类，但不可能快过海鸥，一般认为飞马大致能和金鹰并肩飞行。不过现在又有观点认为飞马不可能飞得那么快，这个我们就不去管它了，我们还是取金鹰的速度作为飞马的速度。

高度方面，拥有风结界飞马应该是所有生物之最，它们能最大限度地利用上升气流，但不可能高过氢气球。如果真的像一些人认为的那样，龙是靠腹内的氢气飞行，那高度冠军应该是龙。（笑）

火焰中的飞马还因为是飞行部队而非常怕弓箭，这是让人很难理解的。火焰之纹章里的飞马设定虽然说是比较合理的，但总感觉还是有些小问题，按理说，除非是它们主动攻击被反击，或是在低空飞行，弓箭手才有可能对它们造成威胁。而如果它们是在行军过程中，那弓箭手应该是根本无法射中它们的，没有一张弓有这么远的射程能射到在高空飞行的它们。说起来，这也是我对火焰系列唯一不满的地方。

驯服飞马的难度相当高，因为飞马一般比较畏惧离开群体的生活。这也是为什么当遇到落单的飞马时，不可靠得太近的原因。在这种状态下的飞马是非常可怕的生物，它们会变得极其焦躁不安，任何靠近它们的生物都可能被它们疯狂攻击。但飞马是相当具有灵性的生物，一旦被驯服，是绝对忠于其主人的。被驯服的飞马决不会因为受惊而慌乱，并且它们只听从主人的命令，其它人根本是无法驾驭它们的。不少奇幻文学中都有飞马因其主人的死而自尽身亡的故事，由此可见飞马对主人的忠诚。（莫明地想起那篇著名的《赤兔之死》来。）

飞马在战场上是否有作用，那是当然的。

从本质上来说，战场飞马并没有摆脱座骑的特性，它们和马一样，如果没有骑手驾驭就不能发挥作用。当飞马以极限高度飞行时，是没有任何远程武器能攻击到它们的。但事实上如果飞马真的以这样的方式在战场上出现，那它们的作用就等于零了——难道让它们上天扮星星？ ---b

飞马真正的优势，可能是它们的速度和可以无视地形和抗魔能力高的特点，它们可以神出鬼没地出现在战场的任何地方，甚至可以从敌军的头顶飞过，直接突袭敌军后方的补给部队和后援队。从这点上来讲，飞马部队是最强的突袭部队和对魔部队，这一点在《火焰》中也有非常完美的表现。但真的在大规模的军团战中，飞马一般是不太可能组成部队的，因为它们的数量本就不多，而且能驾驭它们的骑手更是凤毛麟角，所以飞马部队可能只是假想而已。

飞马和独角兽并不属于同一个物种，这点必须事先理解。还有一点，独角兽可以被称为幻兽，而且是幻兽生物链顶点的生物，但飞马从严格意义上来说，只能勉强挤进幻兽的行列而已。也就是说，飞马是远远逊于独角兽的生物。

最后，再提一下飞马的繁殖。

飞马的繁殖率较低，远远逊于普通马匹，这也是它们的数量始终不多的最关键的原因。

独角兽（Unicorn）

哦呵呵，终于到我最爱的幻兽——独角兽了，兴奋啊。

奇怪的是，独角兽虽然是 PC-GAME 中的常客，但在 TV-GAME 中出现得却相对不是很多，可能是因为它们太过强大了吧。

《火焰之纹章中——圣战系谱》它曾出现过一次，不过那是针对"独角兽骑士"这个职业而来的，可是……独角兽是不可能被驯服的啊，可能是制作者对它们并不是太了解吧。而且竟然是由飞马骑士转职而来的，这就实在是让人困惑了，飞马和独角兽根本就不是同一个物种啊。系谱中的独角兽骑士的能力为力 22，守 25，技、速都为 27，魔力 22，魔防 20，还算不错的数据。但如果设定人员真的了解独角兽的话，这个数据最少就该变成：力、守 25，技、速 28，魔力、魔防 30 这样可怕的数据了。也可能就是因为设计者发现了这个问题，所以后来才一直没有让独角兽再度登场吧。

还有，在《北欧战神传》中，有一件相当强力的武器"独角兽之杖"，就是要用独角兽之角进行高级原子配列转换得到的。这根魔杖的魔力我想大家都很清楚吧？

FF 系列中它也有一次曾作为召唤兽出现，但竟然只是扔几个辅助魔法而已，这也实在是……要知道，如果召唤出的是独角兽中等级最高的伊甸园独角兽的话，那绝对是该和巴哈姆特有得一拼的。

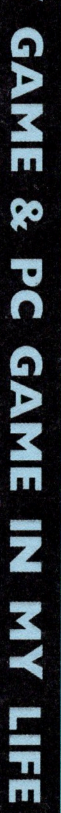
相信同飞马一样，独角兽的外形不用我再多做描述了（不过还是要说一点，独角兽的尾巴于普通马是不同的，见图）。

独角兽一直都被称为圣兽自然有它的原因，在所有的幻兽中，独角兽和龙一样位于生物链顶端。目前为止我们对独角兽的了解可以说是非常得少，甚至连它们主要的食物的都无从知晓，这就给人类寻找它们带来了很高的难度。它们似乎也不像飞马一样有可以寻找的固定居所，所以一般情况下，独角兽是只可偶遇而不可追寻的。

通常认为，独角兽是生活在一些特殊的林地中，其根据是据统计，见过独角兽的人中，守林人占了绝大多数。

独角兽是独行的动物，一般不结伴而行。当然，如果是一个独角兽的家庭则必须除外，但这种情况非常少见，因为独角兽的数量少得惊人，而它们又不是群居的生物，所以大大减少了它们遇见同类的机会，再加上它们超低的生育率，如果不是因为寿命极长，恐怕早就绝种了。

为什么龙被称为魔兽而独角兽却被尊为圣兽？原因恐怕有三个，其一，独角兽生性善良，从不主动攻击人类，而且它们喜好帮助一些受困、迷路的人。其二，独角兽一般和精灵——尤其是风精灵和水精灵——有着非常良好的关系，常常和这些精灵们一起出现。而水精灵一直都是纯洁的象征，风精灵又被人称为守护精灵（有传说与人类男子相恋的风精灵可以获得永生，这个相信不少人都听说过。不少奇幻作品和游戏中，男主角身边都有一个聪明美丽的风精灵少女在守护在他身旁为他排忧解难。就像罗德斯岛战记中的蒂德莉特，从严格意义上讲就属于风精灵）这两种精灵都非常亲近人类，所以这种形象也被带到了独角兽的身上——不是有不少关于善良的守林人被独角兽带入精灵们的居住地的童话故事吗？第三也可能是最重要的一点，独角兽是幻兽界也是生物界中最具魔力的生物，它们是能够使用神奇的魔法的。事实上，独角兽魔法是超过绝大多数魔法师的，而且从理论上来说，能力较强的独角兽应该是能够使用终极魔法的。它们本身的智力甚至可能超过一





般的人类不少，虽然这点无法考证。

那么，独角兽使用怎样的魔法呢？一直以来大多数人都认为独角兽使用的是精灵系的魔法，也就是利用自然之力的魔法。但从最近得到的一些新资料看来，独角兽应该能够使用所有体系的魔法，只不过它们比较偏向使用自然的力量而已。其根据是我们待会要提到的一种名字怪怪，外貌更怪的战斗独角兽。

不过有一点要说明的是，独角兽使用的魔法各有差异，不像人类的魔法师那样大同而小异。原因其实并不复杂，因为魔法师是从魔法书上学的魔法，而独角兽则是在生活中学习使用魔法。不论怎样，书上记载的使用魔法的方式总是大致相同的；但如果在生活中学到的，因为不可能每人的生活习惯都完全一样，也就不可能没有差异。

既然说到魔法，那么独角兽最常用的魔法是什么？我们可以说，如果不必要，独角兽不会使用战斗类的魔法。

首先要提到的是使人暂时失明魔法，这恐怕也是一般人知道最多的由独角兽使用的魔法，也是独角兽最常用的自卫手段，这一点在许多游戏中都有比较完全地体现（但老实说，在绝大多数游戏中独角兽还是被设定得太弱，它们绝对应该是终级兵种，原因后述）。

“那是一种非常古怪的马蹄声，虽然只有一匹，但那蹄声比三匹俊马并肩飞奔还要密集。而且，每响起一次后，都要隔一小段时间才会响起第二次。难道会有能跳得这么远的马？”……“我当时简直不敢相信自己的眼睛，那竟然是独角兽！上帝啊，它就那样忽隐忽现，只有在奋蹄的那一刹那你才能看见它那高贵的身影。随后它就再次消失，出现在很远的地方……”

——一位守林人的日记

这就是独角兽的行动方式，它们是利用操纵地脉的魔法高速移动的，这也是其拥有着陆地生物最快速度的原因。

除了上面两种外，当战斗独角兽（War Unicorn）被人逼得认真起来时，它会使出非常骇人的魔法。莫说普通人类，就连熟知自然魔法的精灵也不可能在这种攻击下幸存。

“战斗独角兽如果发起火来，不论再怎么厉害的人大概也是会死无全尸的。”——蒂德莉特（摘自《罗德斯岛战记之不归之林的妖精》）

这句话出自作为屠龙勇者之一的蒂德莉特之口，可见在她的心中，战斗独角兽是比龙更强的生物。

既然说到了战斗独角兽，那我们也就顺水推舟讲一下独角兽的分类吧。

一般来说，为独角兽分类的方式有两种，最常见的是以等级来划分。这种区分方法把独角兽分成了高位、中位、低位三种。识别它们的方法是看它们的角。

低位独角兽也就是一些普通品种的独角兽，它们的能力相对其它高等级的独角兽来要差上不少（但还是远远胜过人类一畴的）。相信大家应该知道，独角兽的角不是普通的细圆锥，而是有纹理的。低位独角兽的角就像一层层的塔，越往上越小直到变成尖锥。从角尖一端往下看，低位独角兽的角的纹理是一个个的同心圆。低位独角兽的角颜色因其品种而已，一般以浅金色居多，人类常见的独角兽都是这种低位独角兽。《圣战系谱》中的独角兽骑士骑的充其量也只是这类独角兽中的最弱最弱者——虽然我认为就算是最弱的独角兽也绝不会屈服于人类，毕竟它们那种喜欢独处的天性是不会改变的。

中位的独角兽的力量就要上一个档次了。他们的角和低位独角兽不同，纹理是从下盘旋而上的螺旋（见图）。从角尖一端往下看，它们的角就像一个旋涡。这一等级的独角兽非常罕见，其实力也是相当可怕的。一般来说，除了一些等级较高的龙，自然界已经没有什么生物敢去招惹它们。而且这一等级的独角兽中有不少品种属于“战斗独角兽”（下面要讲到的另一种分类法）这一类。如果遇见它们，惊慌倒是不用，但不要作出一些让危害它们的举动，不然可是会像蒂多说的那样死无全尸的哦。一般大多数独角兽的图用的都是中位独角兽的形象，FF中召唤出的独角兽应该也是这个等级。

高位的独角兽是独角兽中等级最高的，自然它们的力量“像神话一样的强”，数量极少，品种也只有三种，当然极其罕见。它们的角的纹理很有趣，是缠绕在一起的双曲螺旋，一般呈金色。这种独角兽的实力之强可能已经超过了我们可以估算的范围，因为当它们经过时“连高傲的龙也要回避它们”，也就是说它们的力量是超过绝大多数的龙的。如果说高位的龙是“物理攻击最强的幻兽”，那它们就是“魔法攻击最强的幻兽”。

这也是我为什么说将独角兽的等级排在龙后面并不是很公平的原因，独角兽的实力按理并不逊于龙，哪怕是最无能的独角兽，也应该和最无能的龙实力相当。

还有一种分类法，是跟据独角兽的性情分类。也就是常见的“战斗独角兽”（War Unicorn）和“独角兽”。

战斗独角兽是非常善战的。当有人危害的独角兽的生活时，一般的独角兽是先发出警告，如过来犯者不退的话，它们会使用失明魔法直接离开此地。而战斗独角兽可不然，当警告无效时，它们回毫不犹豫地发起反击，直到杀死来犯者，那怕来犯者是龙之类的强大幻兽。

要注意的是，战斗独角兽的分类不是根据它们的力量，而是根据它们的性情，所以在低位独角兽中，也有不少品种属于战斗独角兽；中位

独角兽中，约有一半的品种属于战斗独角兽；而三种高位独角兽中，只有一种是属于战斗类独角兽。

要注意的是，虽然包括战斗独角兽在内的所有独角兽都不会主动攻击人，但在一种情况下除外，就是当你威胁到它们的孩子的时候，那怕只是它们认为你可能威胁到小独角兽。独角兽可不是那种可以招惹的生物。

在这里我想提两种有些特殊的独角兽，一种就是前面说过的下文中将提到的“一种名字怪怪，外貌更怪的战斗独角兽”，它的名字被冠以拉丁语的“风”(我忘了怎么拼写了---b)。这种独角兽是中位独角兽中等级相当高，能力很强的一种。和别的独角兽不同，它的角是有些向上弯曲的。当然，我们并不是因为它的样子怪而特别提它的，而是因为据记载，这种独角兽是龙的天敌，它们确实如它们的名字一样善长使用风魔法攻击飞行中的龙，它们的魔法可以撕裂龙的翅膀。而且，它们并不仅仅使用自然魔法，一些被人类视为禁忌的魔法它们也照用不误。

还有一种也是要提的，可能算得上是独角兽之王，它就是传说中的高位独角兽“伊甸圣兽”，传闻是在伊甸园失落前生活在那里的守护幻兽，但要注意伊甸园独角兽虽是守护兽，但却并不是战斗独角兽。

伊甸园独角兽和古代圣龙一样，是从神话时代起就存在至今的至高幻兽。由于它们是权威与秩序的象征，所以不少地方的旗帜中还看得到它们的身影。但那个形像已经是被普通独角兽扭曲过的。

伊甸园独角兽的角纹理是金银两色缠绕成的双螺旋，角周围的皮毛在它们的头顶形成一个金色的泪滴般的形状，它们的蹄子闪烁着银光，当阳光照射到它们的身上时，会被折射成七色的光，就像被彩虹包围，所以有“它们是踏着彩虹出现的”这种说法。

伊甸园独角兽身上蕴藏着的魔力是非常惊人的，仅以它们的角为例，若以它为施展魔法的媒介，不论怎样的疾病都可立刻治愈，就连衰老者也会返老还童，甚至连死者都可以在以伊甸园独角兽的角为媒介施展的魔法作用下复活。这是真正的复活，而不是“战斗不能回复”。一些所谓的“复活魔杖”(火焰纹章之圣战系谱里就有)理论上应该就是用伊甸园独角兽的角制作的。

但老实说，我不相信有人弄得到伊甸园独角兽的角，它们几乎是接近于神一般的幻兽。所谓的“复活魔杖”应该只能使那些还没有彻地死绝的人复活，那种魔杖应该只是用普通的中位或高位的独角兽的角做的，所以严格来说不能称其为“复活魔杖”。

题外话，提到伊甸独角兽，有关于伊甸独角兽的记载是极其稀少的，而在这些资料中最著名的是《安卡拉的日记》(注)，这本日记据说曾被教会视为禁书。

现在的大多数游戏中，都把独角兽的实力弱化到了几乎令人发指的地步，也不知道是不是因为对独角兽有偏见。要知道，在只有黑龙级别的终极兵种的情况下，独角兽绝对应该是最强兵种——传说中黑龙根本就不是“风”独角兽的对手，就算有古代圣龙和高位大天使在，伊甸独角兽也该有得一拼啊。

认为龙有魔法抗性的读者注意了，龙根本就没有魔法抗性，哪怕是古代圣龙，魔法抗性应该是独角兽的能力。龙的攻击是偏向物理的，哪怕是巴哈姆特的核爆，也是物理攻击，并没有太多的神奇可言(不过是一颗核弹而已)。而独角兽的力量才是真正的魔法的体现，特别是像伊甸独角兽的魔法，几乎是无所不能的，这才是真正的神奇。

好了，现在拉回来说。有没有人曾经驯服过独角兽呢？我很遗憾地告诉诸位：没有。不论是神话还是奇幻小说中，从没有哪位英雄驯服过独角兽，如果不算上对独角兽有严重误解的《火焰之纹章——圣战系谱》的话，连游戏中都没有出现过，想法正常一点的人也许会去试着驯服龙，只有不正常的人会想去驯服独角兽。因为独角兽根本就不是可以被驯服的生物，连用契约魔法都不可能，因为这种魔法对独角兽根本是没有任何作用的（事实上绝大多数的魔法对独角兽都是无效的)，这点和飞马甚至是龙完全不同。它们就像是永远追逐着自由的英雄，绝对不会屈服在任何人的手下，这也是我喜欢它们的最主要原因。

不过话虽如此，但我仍然希望在下一部的《火焰》中能再度见到独角兽那高贵而强大的身影。当然，它们的数值必须更合理一些。

附加收录1：独角飞马

很多人把它也作为一个新的幻兽，其实它并不是新种类的幻兽，而是独角兽与飞马的混血，从这方面来讲，很有些骡子的感觉。

独角飞马的能力完全是个不确定基数，当一个独角飞马出生后，它可能将像独角兽那样强，也可能像普通飞马那样仅仅会飞而已，由于所有独角飞马的角纹理都是单螺旋，所以也不能通过角来分辩它们的能力强弱。目前还不知道造成这种能力强烈反差的原因是什么，但总之，独角飞马从一出生起就有无限的可能性。

还有，独角飞马本身的生育率之低甚至只有独角兽的三成（这也是所有混血生物的通病啊……)，可以想见它们的数量。

和飞马类似的是，独角飞马也是可以驯服的，但这不是因为契约魔法(契约魔法对独角飞马同样无效)，而是因为它们的性情不像独角兽那样喜欢独处，它们更偏向于群居。但问题是它们的数量实在太少，以至于它们无法找到同伴。不过，独角飞马本身也有些高傲，也喜欢选择主人，如果那个企图驯服它们的人本身的能力不能让它们满意，它们也是绝不会承认这个人的。

一般来说，独角飞马是单独生活的，但那是因为它们找不到同伴。所以偶尔会有一小群群居的独角飞马，也并不是什么奇怪的事情。

附加收录2：梦魇

虽然一般把他们算在梦魔里，但其实这又是一种马型的幻兽，这种幻兽外型就像是黑色的马，是人类比较讨厌的幻兽之一，梦魇这个名字已经变成恶梦的代名词了。但说实话，它们不应该归在邪恶一方里。它们虽然会给人带来恶梦和幻觉，但那只是它们的一种自卫手段，和独角兽一样，它们也不会主动攻击人，说穿了它们也只是普通的幻兽。

有的人认为梦魇是没有实体的鬼魂类的东西，但这种观点有很大的错误。梦魇并非没有实体，而是因为靠近它们的人都会产生幻觉，所以把它们看成了飘渺虚幻的东西。

和独角兽一样，梦魇也是用地系魔法移动的，它们能使用心灵类的魔法和一些非自然魔法。它们比飞马要强，但要和独角兽比起来，不论是从移动力，战斗力，它们都逊得不止一筹。

梦魇的种类可以根据它们的鬃毛来判断，金色的等级最高能力也最强，棕色的等级最低能力也最差，但前题是你在看到它们时没有被它们的精神结界弄得精神错乱。

说实在的，在真实的魔法世界中，梦魇如果真的要和独角兽对着干，绝对是要吃不了兜着走的，能留个全尸就算它们的造化了。

梦魇也是人类无法驯服的幻兽之一，因为它们被精神系结界包围，靠近它们就会陷入幻觉中。但是一些对精神魔法免疫的高智慧生物是可以驯服它们的，比如黑精灵、一些恶魔等。这可能也是人类把它们误认为梦魇的原因。

注：《安卡拉的日记》，这本书最特别的地方在于它虽是一本日记，却是由安卡拉的同伴以她的视角写的，据说是为了躲避教廷的惩罚。此书记载了少女安卡拉在丛林中遇到伊甸独角兽，并在这之后一周发生的诡谲至极的故事。故事是一天一天进行下去的，安卡拉在这7天内，遭遇了说不上可怕，但却让人从心底里感到恐惧和战栗的事。日记结局是第六天，安卡拉被恶魔诱惑，在第七天（安息日）被手持断剑的天使杀死而告终的。但是这其中有很明显地被人为篡改的痕迹，第三天的故事很明显是被人改动过的，第六天的故事和第五天的故事更是和其它四天有着“不是同一个人写的”感觉，安卡拉被恶魔诱惑这一段更是有确凿的证据可以肯定是有其他人自己加上去的。但第七天安卡拉被天使杀死这一段，确实是原作者写的。这本书为什么被批为禁书？为什么要给安卡拉死于天使之手这一段加上“被恶魔诱惑”这个理由？原本的故事中第三天的真相是什么？第五和第六天安卡拉到底遭遇了什么？为什么要化这么大的力气对它进行篡改？

以上只是我查到的对《安卡拉的日记》的概述，我本人无缘得见《安卡拉的日记》这本奇书，如果有人能找到《安卡拉的日记》一书，请和我联系。





能够流传后世的56款游戏

责编/ARC

根据日本权威游戏刊物《FAMI 通》所进行的读者调查，最终评选出了 56 款被公认为可以流传后世的游戏名作。这些作品有的影响了整个游戏业界的发展，而有的则以其纯粹的娱乐性征服了广大玩家。下面，就请大家随我一起回顾一下这些曾经使我们魂牵梦萦的 GAME 经典吧！

ICO
PS2 /SCE /2001 年 12 月 6 日

在海外获得极高评价的幻想类冒险游戏，系统完备。

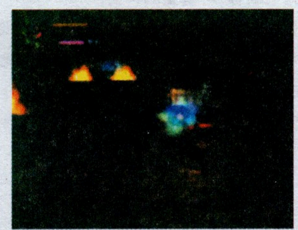
女神传说
PS /ENIX /1999 年 12 月 9 日

北欧神话为背景，华丽的画面与洗练的系统，是 RPG 新的高峰。



鬼武者
PS2 /CAPCOM /2001 年 1 月 25 日

主角形象参考了人气明星的外貌，是以“生化”为基础发展而来。



Kanon
DC /NEC /2000 年 9 月 14 日

优美的画面和动听的音乐，本作被称为成人的童话。



超时空之轮
SF /SQUARE /1995 年 3 月 11 日

坂口博信、堀井雄二、鸟山明三人协力开发的 RPG，经典中的经典。



樱花大战
SS /SEGA /1996 年 9 月 27 日

综合了机械、恋爱以及战略等多种要素而创造的名作。



樱花大战 2 ~君死にたもうことなかれ~
SS /SEGA /1998 年 4 月 4 日

以前作的一年后为舞台，画面与情节均更为成熟。



樱花大战 3 ~巴黎在燃烧
DC /ENIX /2001 年 3 月 22 日

高品质的动画令人惊叹，游戏性也让人十分满意。



人面鱼
DC /SEGA /1999 年 7 月 22 日

富有冲击力的设定使本作受到业内外人士的一致关注。



真・三国无双 2
PS2 /光荣 /2001 年年 9 月 20 日

KOEI 史上发售数量最多的游戏之一，战斗的感觉十分爽快。



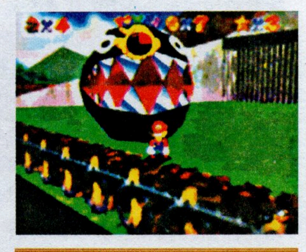
超级玛丽奥兄弟
FC /任天堂 /1985 年 9 月 13 日

任天堂的代表作，几乎已经成为游戏的代名词。



超级玛丽奥 64
N64 /任天堂 /1996 年 6 月 23 日

在 3D 世界中，玛丽奥的游戏性得到了全新的体现。



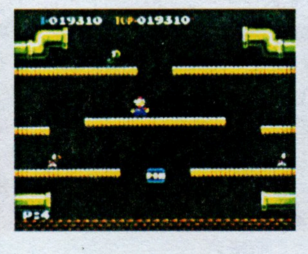
街
SS /CHUNSOFT /1999 年 1 月 22 日

以“弟切草”而闻名的 CHUNSOFT 推出的音响小说。



玛丽奥兄弟
FC /任天堂 /1983 年 9 月 9 日

曾在玩家中掀起过狂热的高潮，老玩家永远记住了玛丽奥的名字。



合金装备
PS /KONAMI /1998 年 9 月 3 日

带有电影感觉的人气 AVG，在全世界都获得了极高评价。



合金装备 2
PS2 /KONAMI /2001 年年 11 月 29 日

画面与音乐都比前作大幅提高，情节的展开更是精彩绝伦。



超级机器人大战α
PS/BANPRESTO/2000年5月25日

集结了人气机器人的SRPG,新颖的系统倍受好评。



星之海洋2
PS/ENIX/1998年7月30日

多彩的角色和具有战略性的战斗系统为玩家提供了前所未有的乐趣。



街头霸王2
SF/CAPCOM/1992年6月10日

自街机至家用机,“街霸2”的受欢迎程度令人瞠目。

スペランカー
FC/アイレム/1985年12月7日

以各舞台的采宝为目的,对动作性有极高要求。



异度装甲
PS/SQUARE/1998年2月11日

缜密的世界观和充满幻想色彩的设定,使本作成为SQUARE的又一经典。



异度传说第一章~力量的意志
PS2/NAMCO/2002年2月28日

使用了最新的CG技术,游戏各方面的表现都令人满意。

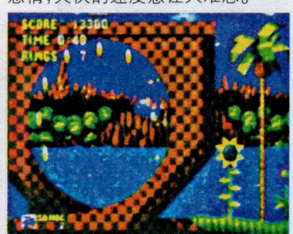


萨尔达传说~时空之笛
N64/任天堂/1998年11月21日

游戏中丰富的解谜要素使作品难度大幅提高,画面表现一流。

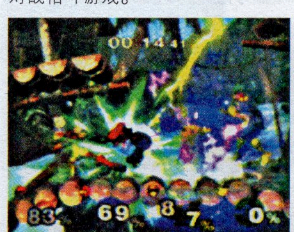
索尼克
MD/SEGA/1991年7月26日

MD的玩家对本作有着浓厚的感情,爽快的速度感让人难忘。



任天堂大乱斗DX
GC/任天堂/2001年11月21日

由任天堂的游戏名星总出演的对战格斗游戏。



皇家骑士团
SFC/QUEST/1995年10月6日

是战略模拟游戏的巅峰之作,情节的发展也十分曲折。



幻想传说
SFC/NAMCO/1995年12月15日

战斗系统加入了动作游戏的要素,藤岛康介为本作设计了人物。

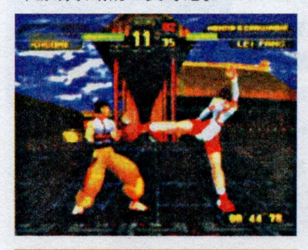
永恒传说
PS/NAMCO/2000年11月30日

“传说”系列的再次出击,后被改编为同名动画。



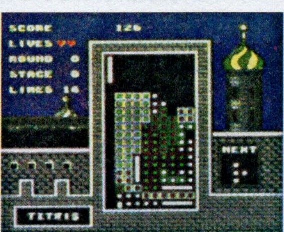
死或生
SS/TECMO/1997年10月9日

TECMO的赚钱机器,是3D格斗游戏领域的一支奇葩。



俄罗斯方块
FC/BBS/1988年12月22日

即使是非游戏玩家也知道这是一款乐趣无穷的作品。

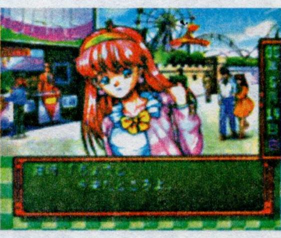


不可思议的森林+
GC/任天堂/2001年12月14日

虽然画面不是特别华丽,但游戏性确极为突出。

心跳回忆
PCE/KONAMI/1994年5月27日

恋爱育成模拟游戏的经典之一,藤崎诗织成为游戏迷心目中的偶像。



どこでもいっしょ
PS/SS/1999年7月22日

配合POCKETSTATION,你可享受到本作绝妙的意境。



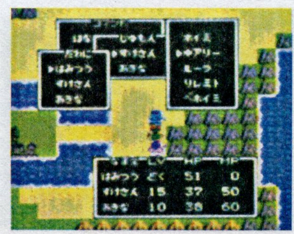
勇者斗恶龙
FC/ENIX/1986年5月27日

令人怀念的早期RPG,它创造了一段历史。



勇者斗恶龙II恶灵之神
FC/ENIX/1987年1月26日

由复数角色组成冒险队伍,同时加入了高难度的谜题。





勇者斗恶龙III~传说的终结
FC/ENIX/1988年2月10日

“罗特三部曲”的完结篇,加入了转职和育成要素。



纵横几海

勇者斗恶龙Ⅳ～志同道合的人们
FC /ENIX /1990 年 2 月 11 日

引入了 AI 系统，新的挑战与探索随处可见。



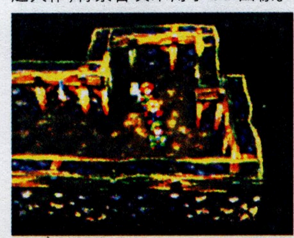
勇者斗恶龙Ⅴ～天空的新娘
SFC /ENIX /1992 年 7 月 27 日

讲述了三代人的冒险故事，怪物可加入为伙伴，超任时代的经典。



勇者斗恶龙Ⅶ～伊甸的战士
PS /ENIX /2000 年 8 月 26 日

平均游戏时间达 100 小时的超大作，背景首次采用了 3D 图像。



VR 战士
SS /SEGA /1994 年 11 月 24 日

3D 格斗游戏的奠基之作，从此涌现了一大批死忠玩家。



VR 战士 4
PS2 /SEGA /2002 年 1 月 31 日

街机的水准基本得到了完全移植，同时加入了家用机专有的新模式。



生化危机
PS /CAPCOM /1996 年 3 月 22 日

这是 3D AVG 热潮的源头，对于游戏业界有着重大的意义。



皮克明
GC /任天堂 /2001 年 10 月 26 日

宫本茂在 GC 上的倾力之作，是超出预想的不可思议的游戏。



最终幻想
FC /SQUARE /1987 年 12 月 18 日

天野喜孝为其设计了人物，一定程度上受到了"勇者"系列的影响。



最终幻想Ⅳ
SFC /SQUARE /1991 年 7 月 19 日

"FF"系列的转折之作，精彩的故事由此而始。



最终幻想Ⅴ
SFC /SQUARE /1992 年 12 月 6 日

转职与相应的特殊能力增添了游戏的可玩性。



最终幻想Ⅵ
SFC /SQUARE /1994 年 4 月 2 日

SFC 时代最出色的 RPG 之一，优美的音乐和丰富的角色如同梦幻。



最终幻想Ⅶ
PS /SQUARE /1997 年 1 月 31 日

在 PS 上的第一弹，画面颇具冲击力，但故事略显单薄。



最终幻想Ⅷ
PS /SQUARE /1999 年 2 月 11 日

等身高的角色形象相当华美，王菲的主题歌至今仍在传唱。



最终幻想Ⅸ
PS /SQUARE /2000 年 7 月 7 日

这是"FF"系列回归原点的作品，许多令人怀念的要素再度出现。



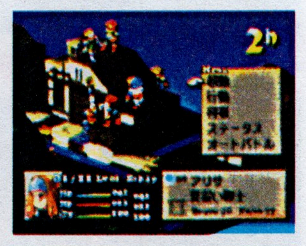
最终幻想Ⅹ
PS2 /SQUARE /2001 年 7 月 19 日

在最先进的 CG 技术的配合下，一幕壮大的幻想故事展现开来。



最终幻想战略版
PS /SQUARE /1997 年 6 月 20 日

利用"FF"的世界观制作的战略模拟游戏，系统与"皇家骑士团"类似。



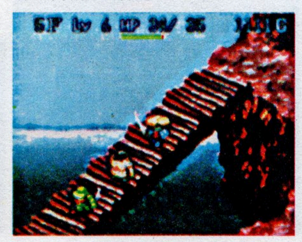
梦幻之星 ON LINE 2
DC /SEGA /2001 年 6 月 7 日

作为家用游戏机上的网络游戏，本作的成就意义重大。



不可思议的迷宫 2～风来之西林
SFC /CHUNSOFT /1995 年 12 月 1 日

自由度极高的游戏，在日本拥有超高的人气度。



口袋妖怪（赤·绿）
GB /任天堂 /1996 年 2 月 27 日

集合了收集、育成、对战等多种要素，吸引了大量日本中小学生。



MOTHER2～吉克的反击
SFC /任天堂 /1994 年 8 月 27 日

糸井重里以现代社会为舞台而创造的预言 RPG。



TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

日本游戏名家心目中的传世经典

SQUARE 业务执行役员 第 4 开发事业部事业部长



松野泰己

代表作为“最终幻想战略版”，现在正负责开发“最终幻想XII”。

- “萨尔达传说” FC/任天堂
- “模拟城市” SFC/任天堂
- “最终幻想XII” PS2/SQUARE

KONAMI 电脑娱乐部门日本取缔役副社长（兼监督）



小岛秀夫

代表作为“合金装备”系列，不仅在日本，在海外知名度也十分之高。

- “超级玛丽奥兄弟” FC/任天堂
- “波特比亚杀人事件” FC/ASCII
- “铁板阵” 街机/NAMCO

KOEI 游戏 PRODUCER

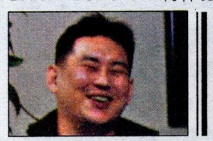


シブサワコウ

代表作为“三国志”系列和“决战”系列，是 KOEI 最主要的游戏制作人。

- “信长之野望” FC/光荣
- “决战” PS2/光荣
- “真・三国无双 2” PS2/光荣

BANPRESTO SR 制作组负责人



寺田贵信

代表作为“超级机器人大战”系列，新作“IMPACT”大受好评。

- “レッキングクルー” FC/任天堂
- “家庭运动场” FC/NAMCO
- “宇宙战舰大和号～遥远之星伊丝甘达尔” BANDAI

TECMO 执行役员 Team NINJA 部长



板垣伴信

代表作为“死或生”系列，新作“DOA3”在日本国内与海外均大受欢迎。

- “萨尔达之传说～时空之笛” N64/任天堂
- “ウィザードリィ” FC/ASCII
- “超级大战略” MD/SEGA

任天堂取缔役情报开发本部长



宫本茂

代表作为“玛丽奥”和“萨尔达”系列，是日本游戏界公认的泰斗级人物。

- “超级玛丽奥 SUNSHINE” NGC/任天堂
- “玛丽奥” FC/任天堂
- “玛丽奥 64” N64/任天堂

KONAMI 大阪软件制作部门 PRODUCER



赤田薰

代表作为“实况棒球”系列，现在也担负着对外推广等工作。

- “超级玛丽奥兄弟” FC/任天堂
- “合金装备 2” MSX/KONAMI
- “实况棒球 94” SFC/KONAMI

CAPCOM 第四开发部部长



三上真司

代表作为“生化危机”系列，此外“恐龙危机”及“鬼哭”等也出自他之手。

- “家庭赛车” FC/NAMCO
- “萨尔达之传说” SFC/任天堂
- “STAR LA STAR” FC/NAMCO

BEAT MAKER 代表取缔役社长



小口久雄

代表作为“电脑战机”、“疯狂出租车”等人气游戏，在街机领域极为活跃。

- “不可思议的森林＋” NGC/任天堂
- “女神异闻录 2 罪、罚” PS/ATLUS
- “どぎどきペンギンランド” 街机/SEGA

CHUNSOFT 代表取缔役



中村光一

代表作为“风来之西林”系列，现在正制作 PS2 用软件“恐怖惊魂之夜 2”。

- “超级玛丽奥兄弟” FC/任天堂
- “俄罗斯方块” FC/BBS
- “グラディウス” FC/KONAMI

CAPCOM 第一开发部部长



船水纪孝

代表作为“街头霸王 II”，此外还有“CAPCOM VS SNK”以及“恶魔猎人”系列。

- “街头霸王 IIX” 街机/CAPCOM
- “吞食天地 II” 街机/CAPCOM
- “多鲁尼克大冒险～不思议的谜宫” SFC/CHUNSOFT

任天堂 开发 1 部课长代理



坂本贺勇

代表作为“水管”及“FC 侦探俱乐部”等，现在正着手开发 GBA 的新作。

- “超级玛丽奥兄弟” FC/任天堂
- “VR 战士” 街机/SEGA
- “不思议的谜宫 2～风来之西林” SFC 任天堂

スマイルビット 取缔役制作部长



川越隆幸

代表作为“足球俱乐部”等，在运动类游戏迷当中有极高声望。

- “ネイビープルー'90” GB/ユース
- “VR 战士” SS/SEGA
- “デ・ラ・ジェットセットラジオ” DC/SEGA

视觉娱乐 代表取缔役社长



名越稔洋

代表作为“梦游美国”等，现正开发街机版“F－ZERO AC”和 NGC 版“F－ZERO GC”。

- “超级玛丽奥兄弟” FC/任天堂
- “勇者斗恶龙”“II”、“III” FC/ENIX
- “梦幻之星 ON LINE” DC/SEGA

SQUARE 业务执行役员 第 2 开发事业部事业部长



河津秋敏

代表作为“沙加”系列，现正准备 GBA 新作。

- “ザナック” FC DESK SYSTEM/ポニーキャニオン

索尼克代表取缔役社长



中 裕司

代表作为“索尼克”系列，曾屡获大奖。

- “超级玛丽奥兄弟” FC/任天堂

纵横四海

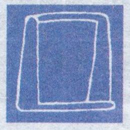
TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

口袋帝国 POCKET EMPIRE

随着时间的推移，GBA的机能逐渐被软件制作厂商发挥出来，游戏的素质越来越高。也正因此，GBA在国内市场上赢得了大量的玩家。近期的“银河之星”等作品都深受好评，“口袋帝国”特别为大家制作了这两款游戏的攻略，希望大家喜欢。

——BT、星辰








“黑色细胞 Zero”发售日确定

NEC Interchanel 表示，他们制作中的 GBA 版“黑色细胞 Zero”已经决定于 7 月 19 日推出，售价 5800 日元。

“黑色细胞”是当初在 SS 和 PS 上颇受好评的 SRPG，而 2 代则在不久之前登陆也 PS2。这次的 GBA 版“黑色细胞 Zero”将是该系列一代以前的故事。该作将讲述在一代的数百年前，黑翼族与白翼族对立、颠倒的七宗罪以及魔法战争的原由等。









GBA“玛俐欧赛车”最受欢迎

根据 Nickelodeon 公司的调查，GBA“玛俐奥赛车”名列北美儿童最受欢迎游戏的第一名，甚至超过了“哈利波特”等，任天堂在海外的影响力真是不同凡响。

GBA 涉足幼儿游戏市场

NewKidCo 公司表示，他们已经取得 Nickeloden 公司的授权，将在 GBA 上开发数款针对幼儿设计的游戏。

预计第一款推出的作品将是根据欧美极受好评的幼儿节目 Dora the Explorer 所改编的游戏，发售日期可能要等到 2002 年的第三季度。

ENIX 一款 GBA 新作开发中

ENIX 日前在官方网站公布了一款 GBA 新作，类型为 RPG。

不过，目前除了一幅图片（右图）之外，其它内容都还是未知之数。从画面中我们可以看到角色设定相当华丽，故事很有可能是以幻想为题材。



GBA“恶魔城”新资料公布

KONAMI 备受期待的 GBA 游戏“恶魔城～白夜的协奏曲”，其官方网站最近更新了游戏武器与操作系统的介绍内容。

玩家在游戏中扮演吸血鬼猎人的后代 Jeust Belmont，武器为皮鞭。除此之外，主角还能使用六种辅助武器，不过必须消耗体力才能使用。详细内容参看下表：

小刀	朝正面直线飞行
斧头	朝正面斜上方抛物线飞行
圣水	丢到地上，会产生火焰燃烧一段时间
十字架	朝正面飞行一段距离然后折返回来
圣书	数本圣书成圆形散开
圣拳	朝正前方冲刺，连打按键可以增加攻击

游戏中另一个系统是“魔法书”，它能够与各种武器、防具、辅助道具等相互搭配，发挥带有属性特征的攻击效果，不过要消耗 MP。

本作中也有金钱的设定，也就是说玩家能在游戏中赚钱购买其它武器、道具，这将使游戏的可玩性大大增加。

“天竺鼠乐园”乐趣无限

ATLUS 公布了他们在 GBC 上大获好评的养成游戏“天竺鼠乐园”，将会在 GBA 上推出最新作。

玩家可以从八种天竺鼠中选择两只来养，如何让这它们健康长大将是玩家的任务。此外，游戏中还新增了 RPG 模式，玩家可以带著自己的天竺鼠进行冒险。

同时，“天竺鼠乐园”中准备了 12 款迷你游戏，其趣味性十足，包括益智游戏、牌卡收集等……

该游戏预计今年夏天面市，4800 日元，对应对战线。







NAMCO 的 GBA 新作

NAMCO 日前公布了 GBA 版的新游戏，当初在红白机、超级任天堂时代大受好评的“家庭棒球”将推出最新作，6 月 28 日面市，售价 4800 日元。

GBA 版“家庭棒球”新创的球员培育系统能够让玩家享受培养的乐趣，此外还有卡片比赛模式，其中收录了 2002 年日本棒球最新资料，相当充实。





此外，NAMCO 大人气的动作益智游戏“钻头先生”将继续在 GBA 上推出新作，预计时间为 7 月，而且将与秋天推出的 NGC 版本互动。

GBA 版“钻头先生”将是过去游戏集大成的作品，喜欢该系列的玩家绝对不可错过！





“游戏王”系列第七作

深受卡片游戏迷喜爱的“游戏王”第七度被改编为游戏，此次它将在 GBA 上推出。玩法由以往的纯卡片对战变为了 RPG 加 CARD GAME。加入 RPG 要素的本作中，会有超过 100 人以上的角色出现，对战画面也加以改良，使游戏速度得以提升。“游戏王 DUEL MONSTERS 7”将于 2002 年夏季发售，价格未定。

WS 推出新型主机

Bandai 公司表示将在 7 月 12 日推出一款新型 WSC 主机，名为“Swan Crystal”，而这款新型主机与旧型 WSC 最大的不同点，在于使用彩色 TFT 液晶萤幕，WSC 以往让人诟病的严重残像问题也得到解决。

“Swan Crystal”硬体机能与 WSC 完全相同，也兼容所有 WSC 游戏，暂定售价 7800 日币，初期有蓝、红两种颜色；旧型的 WSC 主机则将降价到 4800 日币。





GBA 的 MP3 音乐套件即将登场

KEMCO 公司表示，他们确定在 E3 展公布一款针对 GBA 设计的 MP3 套件，让 GBA 不单能播放 MP3 音乐，甚至还具备简易的 MP3 录音功能。这个 GBA 外接 MP3 套件，除了有配备耳机、喇叭之外，也有麦克风方便录音，让 GBA 功能越来越多。

人气 AVG“Grand Theft Auto 3”将推出

美国任天堂宣布 PS2 游戏“Grand Theft Auto 3”将推出 GBA 版。该作以犯罪都市为舞台，主人公则需在无法无天的街道上完成各种各样的任务。你可以夺取路上的汽车，殴打过路的行人，总之自由度相当之高！

该作 10 月发售，价格未定！

“皮诺比大冒险”续篇登场

由日本 Artoon 公司开发，去年 3 月 21 日与 GBA 同步推出的动作游戏“皮诺比大冒险”将推出续篇，预计 6 月 18 日面市。在二代中，玩家除了可以操作主角小蜜蜂皮诺比外，这次还新增了一位女主角弗伊比。作品中可爱的画面依旧，而温馨的感觉则更胜往昔！





在 WS 上重温一年战争

WS 名作“机动战士高达系列”的第三作亦即完结篇，官方网站已经开放。这一次游戏将会收录 TV 版动画第 31 至 42 集的故事，分为总数 150 个的特殊事件。此外，完成游戏后还可以发掘出隐藏的故事路线。

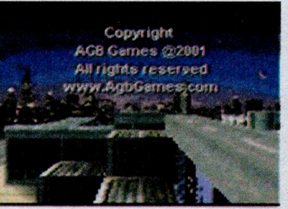
游戏系统方面也有变化，在战斗部分新增了“行动力”和“储力”两项数值。前者是阿姆罗取得洞察力之后出现的数值，根据玩家所用的攻击方式而有所增减。而储力则是放弃机体的能量，从而使行动力大幅增加。本次游戏还加入了战斗中记录的系统，使玩家可以获得更大的便利。游戏发售时间为 5 月 25 日，价格为 4980 日元。

GBA 又一个超强 3D 引擎

今年 3 月初，Raylight Studios 公司公布一款针对 GBA 设计的 3D 引擎“BlueRoses”，它可以让 GBA 具备高水准的即时 3D 多边型运算效果，让人印象深刻。不过，另一款更强力的 GBA 3D 引擎也公布了。

另一家名为 AGB Gamer 的公司又公布了他们针对 GBA、PDA 所开发的一系列 3D 引擎，共分为 GBARAD SDK、OHE 3D Engine、WFR 3D Engine 三大部分。不过更厉害的是这套 3D 引擎支援 256 色贴图、动态光源效果，而且画面更新频率达 30～60fps，GBA 的画面将得到质的飞跃。

官方网站提供了几段展示影片，很难想像这么顺畅的 3D 画面，能用 GBA 即时运算出来。看来 GBA 的潜力不容小看，未来将会有更多优秀的游戏涌现出来！











铃音乐园

“铃音乐园”栏目自开办以来，得到了广大读者的热情支持。但是，每期公布的铃音大部分是由编辑筛选而定，往往不能满足大家最迫切的需要。所以，希望广大读者能够将自己最希望得到的铃音写信及时通知我们，以便安排。

FF6

诺基亚曲谱:8g1 8 – 8a1 8#a1 8d2 1. #a1 8a1 8d2 1. #a1 8a1 8g1 2a1 1d1 8g1 8g1 2a1 1d1 8g1 8a1 8#a1 8d2 8a1 8#a1 8d2 1. #a1 8a1 8g1 1. #a1 8a1 8g1 2a1 1d2 8#a1 2a1 1d2 8#a1 8c2 8d2 8f2 1. d2 8c2 8d2 8f2 1. d2 8c2 8@a1 2c2 1f1 8c2 8@a1 2c2 1f1 8#a1 8a1 1. g1 8#a1 8a1 1. g1 8#a1 8a1 1. g1

FF9

摩托罗拉曲谱:3 G – 5 E5 E5 D5 C5 R3 C5 B – 5 A – 5 B – 5 C5 D5 G – 5 R5 G – 5 A – 5 B – 5 C5 A – 5 A – 5 G – 5 C5 E5 F5 E5 C5 E5 D5

樱大战 4 ENDING《君ょ 花ょ》

简谱:4e2 4. d2 8c2 8. g2 4a2 4. g2 8e2 2. c2 8e2 8g2 2a2 4c3 4b2 4b2 4a2 16 – 4g2 4a2 4g2 4f2 2d2 8e2 8f2 2g2 4e2 2. c2 2b1 4a2 4g2 4e2 4d2 1c2

诺基亚输入法:3＊(2)18(5)69(5)38(1)99 388 5 699 1＊8 7＊＊ 7 6 088 5 6 5 4 29 388 4 599 38(1)9 7＊＊ 6＊8 5 3 2 199

西门子 6688 输入法: 3(ˆ) 2 20 1 5 50 688 5 50 3 188 10 30 5 688 1(ˆ)0 7(v) 7 6 #00 5 6 5 4 28 300 4 588 30 18 10 7(v) 8 6(ˆ)0 5 3 2 188

爱立信输入法: EDcgAGeCCegAA + CBBAGAGFDDefGGECC BBAGEDCCCC

索尼 Z18 输入法:0 3＊[E] 2＊[E] 1＊＊＊＊＊[E] 5＊＊＊＊＊[E] 6＊[E] 5＊[E]3＊＊＊＊＊[E] 1＊＊[E] 3＊＊＊＊＊[E] 5＊＊＊＊＊[E] 6＊＊[E] 11＊[E] 777＊[E] ＊[E]6＊[E] 00000[E] 5＊[E] 6＊ [E] 5＊ [E] 4＊ [E] 2＊＊ [E] 3＊＊＊＊＊ [E] 4＊＊＊＊＊ [E] 5＊＊ [E] 3＊ [E] 1＊＊ [E] 777＊＊[E] 66＊[E] 5＊[E] 3＊[E] 2＊[E] 1＊＊＊[E]

欢迎广大读者将自己编制的铃音以投稿的方式寄给我们，一经采用将赠予神秘礼物。来稿请寄:北京清河邮局 062 信箱，铃音乐园栏目收。

妖精战士

~机神复活~

机种:WSC
厂商:BANDAI
类型:RPG
发售日:7 月上旬
价格:4980 日元

曾在 PS 主机上大为活跃的“妖精战士”系列，此次将在 WSC 上推出最新作。

游戏类型仍然是 RPG，系列传统的迷你事件依然被保留下来。战斗画面借助 WSC 细腻的表现能力，得到了令人满意的强化。此外游戏系统也有所变更，针对手持游戏机本身和其用户的特点，记录方面变得更为便捷。

本作的故事发生在“妖精战士Ⅲ”的三年之后，此次会有新的敌人登场。我们的主人公阿克和阿雷克将迎来新的挑战，同时我们所熟悉的大量角色都会在游戏中登场。

本作预定为今年七月上旬发售，喜爱本系列的玩家千万不可错过。详情可参看 WWW. SWAN. CHANNEL. OR. JP/ARC。

口袋帝国

スーパーロボット大戦R

超级机器人大战R

机种:GBA	厂商:BANPRESTO	类型:S·RPG
发售日:2002年8月	价格:未定	容量:未定

人气大作“超级机器人大战”系列的最新作即将在GBA上登场了。本次的标题中的“R”是REVERSAL的缩写，有着颠倒与反转的意思，据称将与本作的剧情有很深的联系。本作是在GBA登场的第二部作品，针对GBA的便携性能在系统上做了大幅的改良，同时也加入了新的作品，本次的《超级机器人大战R》将会有异常华丽的阵容，非常让人期待呢。

系统的改良

这次最新的“SRW”在记录系统上作了全面的改进，本作在战斗前和敌人的对话期间都可以记录，这点是针对掌机的特点而专门设计的。同时本作的战斗画面也可以关闭了，这将大大的节约游戏时间。





原创的主人公与机体

本作男主人公的名字是拉乌鲁·古莱蒂恩，女主人公的名字为费欧娜·古莱蒂恩。

拉乌鲁是责任感强烈的热血青年，对任何事情都抱积极的态度，所以能够带动周围的人。同时，他也是机动兵器埃特撒兰斯·斯特莱卡的驾驶者。在未来的战争中，他将会怎样呢？











在最新的《超级机器人大战R》中，加入了3部新的作品，3部作品分别是:《剧场版机动战舰》、《真盖塔对新盖塔》、《机甲战士电童》。此外，还有首次在掌机上出现的《机动新世纪高达X》。





剧场版机动战舰

真盖塔对新盖塔









机甲战士电童



机动新世纪高达X



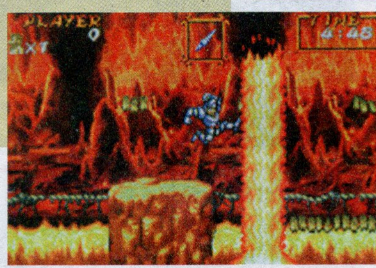
超魔界村 R

机种:GBA　厂商:CAPCOM　类型:ACT
发售日:7月19日　价格:4800日元



《魔界村》,听到这个名字,就连我这动作游戏菜鸟也不禁要发一发思古幽情,想当年……啊,跑题了!!嗯咳,是这样的,本次在GBA上复活的并不是完全移植超任版的《超魔界村》,而是以往多集的《REMIX》版本,当中收录了《魔界村》和《大魔界村》的数关,所以即使是玩过超任版的朋友也该试试!

"魔界村"最新作登陆 GBA





每当他心爱的公主身陷危难时,都会挺身而出的勇敢骑士。大家都很熟悉的游戏主角,

新的模式闪亮登场!

游戏将提供两种模式给玩家选择,分别是"分配模式"和"原创模式"。系统仍以超任版为基础,追加了不少新要素,而且难度也会重新设计,不过似乎是向着高难度方向提升 ^b。原来就很难对付的著名敌人,也会经过修炼再次出现在玩家面前,其弱点与攻击模式也与以前有所不同,再想利用老方法来打倒他们恐怕难啊!



ARRANGE MODE 整合模式

这个是以超任版《超魔界村》为主的模式。操作方法大致相同,但加入不少新动作,令战斗方式大为丰富。关卡方面,《超魔界村》当然是一点不拉的全部收录,难度也提高了。这个模式尤其吸引人的地方,是加入了其他版本《魔界村》比较有特色(也就是一个"难"字)的关卡,挑战玩家的操作技术和记忆力!!

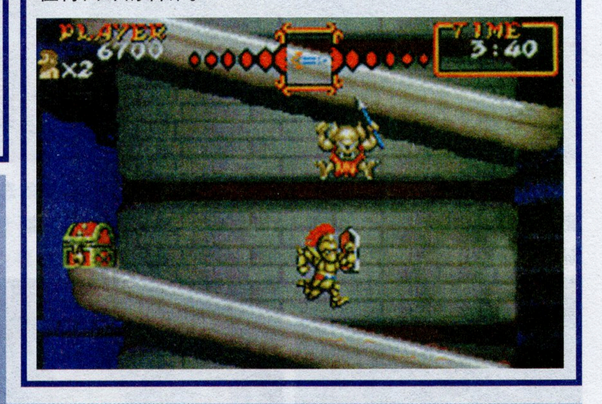




ORIGINAL MODE 原始模式



顾名思议,这一个模式就是超任版《超魔界村》的完全移植版本。游戏原有的平衡性和独特气氛得以完整保留,绝对不会令FANS失望。而且虽说是10年前的作品,其优秀的画面表现和游戏性却可以让任何一位未曾接触过超任版的玩家大为惊讶,是相当值得回味的名作。



敌人①——邪神王．玖卡

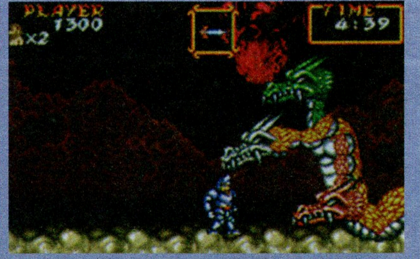
魔界中最凶恶的邪神族之王。全身被铠甲般的厚重外壳所包裹,巨大的身体却能以无法想象的高速飞翔,强敌中的强敌!

敌人②——龙

在《魔界村》中登场的BOSS,在空中自由飘浮,拥有长而强韧的身体,要避开它是件困难的事,再加上它拥有吐炎的威能,使它成为主角最头痛的强敌之一。












《光明之魂》研究心得

敌兵分析：游戏中很多敌人都具有属性，这可以从他们施放的法术。特攻以及颜色上了解。这些家伙对本属性的魔法抗性极高。通常自身的颜色代表自己的属性。当然也非全部，第3关第3场景的一群蓝色巫师就是用火焰魔法。但这方法不怎么适用ADV模式。

经验浅谈

1．游戏中每个场景只能同时存在5个敌人，只是杀一个补一个显得它们层出不穷。因此每个区域的敌兵是依次出现，只要计算得当，可以让本来带大队人马的BOSS只能和少数人一起出现。如此可以放心和BOSS单挑啦。这招在ADV模式下作用更大。

2．魔法师的爆炎魔法能打全屏。可以用这招清理那些因所处地形落差不同（楼上/下）而无法直接攻击的敌人。

3．第2，3，6关是在2个地方中随机出现。宝箱，敌人的位置不变。

4．战斗技能：

魔法师主攻全体攻击的爆炎系和能冻人的冰系2个魔法，再辅以3防提升的魔法以对抗魔法部队就足够了。其他魔法都不实用。

战士可以主攻速度快的剑技，被围攻马上用必杀技“牙突”（笑）杀出去。“防御力上升”和“抗冰抗电”技能是必学的。而游戏后期可以造出的吸血武器使“药水效果提升”等技能变的无用且无聊了。

龙战士专攻斧技，必杀技“旋风”攻击范围大，不易被反击。其他和战士差不多。他的辅助技能比战士有用些。防御技能最好加满。



精灵弓手就用弓箭技吧。弓箭速度极快，又可以定人，完全弥补了威力的不足。必杀技“连珠”可比枪技的必杀好看多了。辅助技能中，“射程”和“抗火/抗冰”是必学，其他可以各学一点，都比较有用。

5．矿石合成：拿3个去找锻造师就能帮你造装备。装备完全随机，为了不浪费资源还是用S/L大法吧。

白色的矿石：最低级的，在初期能合成一些有用的道具和武器，多带属性。

蓝色的钻石：好东西，能合成一些加3防的防具和吸血的剑和枪有了它们ADV模式就好打了。

黑色的魔石：含有暗黑之力，不过我没集齐3个。据说能造出全属性都加10的防具。

6．魂之器物：听说有7个，算我倒霉只找到了4个。召唤兽的画面还可以，就是威力太小，还不如自己打来的快。

7．诅咒：有些武器有诅咒，使用时会不断减血，不过有一种指轮可以驱除诅咒。我是在第2模式找到的。



8．隐藏关卡：在ADV难度下打到第八关时，按住L与R后，再按A键进去。

9．金钱复制：到村子的店铺里，先拿起自己的道具（任意），按2下R，再放下道具。接着选店里的道具（越贵越好）把它移到刚才选的自己的道具的上方，按R，就可以把道具卖回给店里了（卖的是店里的道具）然后重复。其实钱也只有买点药水和鉴定的作用而已。

10．特殊姓名：战士“イヨクMAN”男气のふんどし，魔法使い“ヨッシー”本気の下着，ドラゴン战士“いっそーん”ドラゴンパンツ，战士“マックス”STR+10，魔法使い“アンリ”INT+10，アーチャー“ハンス”VIT+10，ドラゴン战士“バリュウ”DEX+10。

11．各关BOSSHP总汇：1关——HP500～550；2关——HP600～700（核心HP150～200）；3关——HP1400～1500；4——HP1500～1600；5关——HP1600～1700；6关——HP1700～1800；7关——HP3200～3800；8关——每个头HP500～600。

ADV模式下，各关BOSSHP大约是NOR的2到2.5倍。像兽人王有1200HP，巨神战士HP1500（核心HP600）。杂兵HP大致也提高了这么多。

在分析了2个模式的敌人战力后，个人对他们作了个评价。以下的排行纯属个人观点，仅供参考：

1．最强群体战奖——半人马骑士，沙虫，人面鸟。 评奖依据是他们攻防敏血都特别高（石器全才？）。第2模式下更是明显加强。与他们战斗不但要作久战准备而且不能掉以轻心。它们是杂兵中的主力，当之无愧的最强群体。

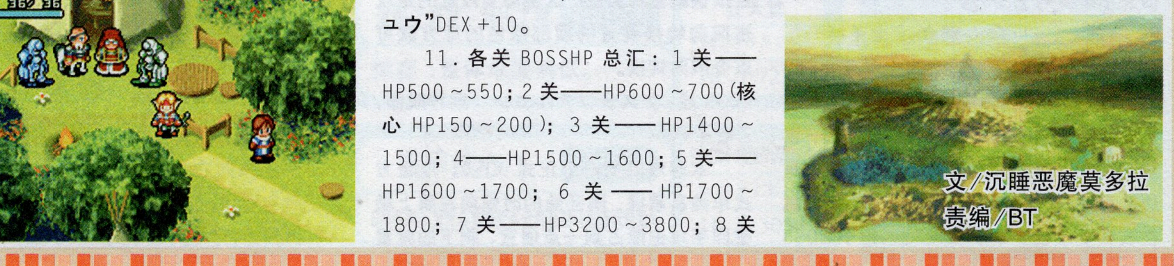
2．最强肉盾奖——浮游兵器，石巨人，冰巨人。 评奖依据是它们太耐打了，浮游兵器的血和防是所有杂兵中最高的，魔防更是高的离谱。石/冰巨人他们这方面也弱不了多少，其实光看造型就知道他们是什么角色。

3．最强突击队奖——持镰人偶，地狱犬，骷髅兵 评奖依据是它们都不耐打，但攻击力都很强，行动都迅捷。“精干”的形象适合做突击工作（2个瘦子带条狗，呵呵）。

4．最佳援护奖——幽灵巫师，移动机械兵，黑暗弓箭手。 评奖依据是除移动机械兵外另外2个根本不会也不能冲锋陷阵，明显只能援护。血少防低是它们共同的特点。行动极慢说明它也不能作为有力的近战单位，倒是它们出奇不意放出的冰系/电系魔法较麻烦。

5．最高出勤奖——史莱姆，磷火，幽灵巫师 评奖依据太明显了。那堆软泥已经不知在多少游戏中抛头露面，就凭知名度都该拿个奖玩玩，不然人家还说我怠慢名人（名怪物？）呢……其他2家伙都只有2关没登场。

6．特设：最佳魄力奖——冰龙，火龙，牛头恶魔 它们拿这个奖也是没办法的事，以单兵来看它们算的上除BOSS外的3巨头。形象也不同凡响，颇有魄力。可惜都是贵族，数量太少，身在“讲究团队精神，鼓励人海战术”的敌军杂兵群中实在难有成绩。因而只能得个安慰奖啦。（笑）



文/沉睡恶魔莫多拉
责编/BT



口袋帝国

要点攻略

文:KYOUI　责编 /BT

序盘

因为西格马病毒的破坏，许多半机器人都发生了暴走并到处肆意破坏。为了平息这场混乱许多烦乱猎人都展开了长期奋战，这场反乱最终在 X 的努力下终于圆满结束了，世界也慢慢走向复兴之路。但是政府因为过度的害怕了半机器人暴走一各种各样的理由逮捕正常的半机器人并加以处置。

100 后，一个女科学家雪儿（シエル）为了寻找半机器人不被追杀的办法，前去寻找百年前的英雄——ZERO。政府自然不允许这种事情发生，自然雪儿与半机器人们都在被政府的机器人追杀，就在危机的时候雪儿终于找到了 ZERO，一上来的这关并不是很难，就像以往的《X》系列一样。

需要路上注意的是中途有一个红色的球体，不管攻击它还是碰到它都会发生爆炸，令 ZERO 损失生命力；另外就是这关不要太“个人英雄主义”，因为一个不留神雪儿也会受到伤害；路上的机械蜘蛛会放出蜘蛛丝，不管是 ZERO 还是雪儿被粘到的话都会有一段僵直时间，这样就会导致损失不必要的生命力。

BOSS 战：ゴーレム　弱点：Z セイバー

僵持一段时间后就会拿到属于 ZERO 的武器：光剑。这里的要点就是，BOSS 在远距离的时候多注意避免被激光扫到，当向上的发出激光后立即向前走到 BOSS 身边就可以躲开上面掉下来的石头，然后跳在石头上攻击它的头部就可以给予 BOSS 伤害。最后拿到光剑后只要一下就可以解决 BOSS 了。

本关可以拿到的 ELF：



一开始向左打坏白色的箱子就可以得到[クロッパ]



打倒一定数量的蜘蛛巢穴后可以得到[ストッキュ]



打倒一定数量的蓝色机械人后会得到[ストッチュ]

在某个有飘浮炸弹的地方用冲刺三角跳在左边可以得到[ナッピィ]



过关后等级评定在 A 以上就可以进入学儿身后的房间，在里面可以得到 [ピーボイズ]

処理施设を破坏せよ

整备好之后就可以与雪儿对话来领这第一个任务了。这一关并不是很难，并且很快就会到关底。这里需要注意的是攻击风向转换装置的顶部绿色的地方就可以令风向转换。

BOSS 战：アステファアルコン　推荐武器：Z セイバー

本游戏的第一个正式 BOSS，攻击方式单纯易掌握，刚开始的时候向左跳上墙壁回手攻击能占到一点便宜，剩下的就看自己手下的工夫了。当它跳起两个翅膀发光的时候它会冲向地面，然后发出电波，电波会延伸到墙壁上，这之后它可能会向前冲，这时候趁机猛攻；当然还有可能它会停下来吸 ZERO。掌握好这个时机是很容易取胜的。过关后可以得到电属性的芯片。

本关可以拿到的 ELF：



打倒一定数量的蓝色机械人后会得到[ジリフ]

打倒一定数量的刺球后可以得到[バースカイ]



打倒第一个改变风向的装置后站在平台上向右大跳，用武器破坏白色的箱子后等它飘下来即可获得[ミッピイ]

打够一定数量的多段式可以升高的机械人的节后可以得到[ユッキイ]



过关后给地下五层的胖子 250EC 后进入他后面的房间就会的到[フリフ]



与地下四层的老人对话，如果将他的话听到最后可以得到[クロッカ]，需要注意的是如果拒绝一次的话将不会再得到。



当取得长矛之后回到这里使用方向键下＋跳借助敌人弹起攻击上面的箱子可以得到[クロップ]

输送列车を破坏しろ

一上来向右走路上多注意避开敌人的子弹和取得 ELF，中 BOSS 攻击方式单一，极其好打，喜欢近攻击的可以在远处

用枪先攻击它的头部等它向后仰的时候攻击底盘红色部位，它发子弹的时候亦可攻击；近攻击原理一样不过会比较麻烦，近攻击的时候还需要注意躲避它的流星锤。上了列车以后就开始倒计时了，要注意节省时间冲到 BOSS 的房间。

BOSS 战：ブリザック・スタグロフ　推荐武器：LV2 以上的枪

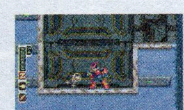
这里的 BOSS 也很弱，需要攻击它的头部，BOSS 攻击方法只有火焰和底下的地板向上顶你。使用枪攻击的时候只需要多注意躲避地板向上顶；使用近攻击就要注意配合火焰喷出的节奏有序的一下一下攻击它的头部。当它的体力在 1 /3 左右的时候它会加快地板上顶的频率，这时候要注意多使用 DASH 来躲避。

过关后与地下四层的老人对话，如果将他的话听到最后可以得到 500EC

本关可以拿到的 ELF：



打倒一定数量车轮机械人后会得到［デルテム］

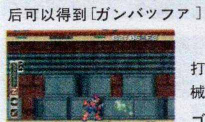


中 BOSS 之前的某个地方跳上去向左可以得到［ビリフ］



打倒中 BOSS 可以得到［ビーサス］

打够一定数量的蓝色机械人后可以得到［ガンバッファ］



打够一定数量的扔刺球的机械人后可以得到［ハンマーゴ］

打够一定数量的扔炸弹鸟型机械人后可以得到［バーデイアン］



打死 BOSS 后得到［トッター］

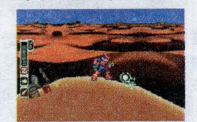
行方不明机を探せ

这一关刚一上来向左走，路上需要注意看地下是否有土堆在动，动的地方就表示会出现蛇型机械人。如果你喜欢从高处走就需要注意随时有可能崩塌的地面和上方偷袭过来的秃鹫，如果从下面走要注意的是捕兽加和蛇型机械人，在接近 BOSS 的地方会出现龙卷风制造装置，只要攻击风中心的装置就可以令龙卷风消失。打倒 BOSS 后需要带着那个士兵回到起点，注意不要让他受伤害，并且不要让他远离你。

BOSS 战：アヌビステップ・ネクロマンセス 3 世　推荐武器：火属性的刀或者枪

BOSS 的攻击方式有扔手杖、召唤僵尸机械人、沙壁攻击，当他召唤僵尸机械人的时候可以迅速干掉他们，这样可以减少不必要的伤害；也可以等 BOSS 隐身后僵尸机械人会自动消失。魔杖攻击是最简单的攻击，只要行动快一点是打不到的。躲避沙壁攻击需要一定的技巧，如果沙壁是从屏幕的两边出来的话可以赶快利用 DASH 跑开，如果是在屏幕两边出现则需要在沙壁夹住 ZERO 之前跳出去，还要注意不要跳到沙壁的尖上面。

本关可以拿到的 ELF：



打倒一定数量蛇型机械人后会得到［デルトル］

打倒一定数量鹰型机械人后会得到［バーフライ］



在类似遗迹的建筑物最高处得到［ラブタン］

打够一定数量的捕兽夹后可以得到［ストッピ］



打过 BOSS 后会得到［メットリア］

ロストデータを回収せよ

这一关刚一上来向左走，一路上的敌人不是很难，注意的是要躲避旋转的电支架。打倒 BOSS 后会有墙壁截断 ZERO 的进路，ZERO 需要原路返回，路上的自动门会自动关上，抓紧时间破坏门后回到起点就可以了。过关后可在地下五层的房屋中得到光矛。

BOSS 战：マハ・ガネシャリフ　推荐武器：电属性攻击

这个 BOSS 的弱点在头部，如果刀有了 2 段蓄力打起来会轻松些。这 BOSS 有 4 种基本攻击模式，钟摆攻击、象牙飞刀、滚动攻击和百裂掌，钟摆攻击会左右摇摆 3 次，第 3 次的时候他会朝 ZERO 的方向撞过来，要看准时机从他下面 DASH 过去。象牙飞刀是类似回力镖的攻击，可以从下面 DASH 过去。滚动攻击只要从上面跳过就行了，虽然他会在滚动的时候丢炸弹攻击，但也不是轻易就能够命中的。至于百裂掌……只要不走过去成心被他打，是打不到的。

本关可以拿到的 ELF：



打倒一定数量炸弹后会得到［ボンガ］

打倒一定数量天花板炮台后会得到［ビッタ］



在类似遗迹的建筑物最高处得到［ラブタン］



过关后回到研究所遗迹在路的尽头使用三角跳跳到上面得到［サマック］

秘密基地を探せ

一上来先向左走，路上消灭掉一些杂鱼后打坏控制流沙的装置来到里面。在里面要注意不要碰到钉子，否则会死的很惨。在基地中 ZERO 要寻找并救出 6 个同伴，这里需要注意的就是不要让巡逻兵发现，否则会发生警报，在警报中是不能破坏任何门的。当 6 个人全部救出后就可以进入左边的房间与 BOSS 战斗了。本关结束后可以在地下五层房屋中拿到光盾。

BOSS 战：ブリザック・スタグロフ　弱点：火属性攻击

BOSS 的攻击力较强，不过很容易抓住规律，这里需要注意的就是如果他用暴风来攻击的话挨到里面的冰渣会令 ZERO 的行动变的非常缓慢，所以在这个时候一定要想办法跳到后面攻击它。打倒它后可以得到冰属性攻击。

本关可以拿到的 ELF：



打坏流沙控制装置后贴着左边向下滑会来到一个隐蔽的地方，在这里得到［ネビタン］

打倒一定数量天花板炮台后会得到［マンネン］

巨大メカロイドを破坏せよ

BOSS 战：ヒッタイド・ホッタイド

这一关算是比较简单，只需要将那个类似挖掘机的机要械人破坏就可以了。顺序是：先攻击机械人最前面的尖头部，再攻击头部上面的盖子，再攻击机械人顶部的发射导弹的地方，最后攻击驾驶员。

本关可以拿到的 ELF：



打倒一定数量巨型机械人放出的飞型机械人可以得到［バータック］



打倒 BOSS 得到［ストット］

口袋帝国

口袋帝国



过关后从得到1UP的地方跳下去向右可以得到［ハピタン］

敌地上部队を警戒せよ

本关就是一条线向左冲，路上只要尽量避免减少伤害就可以了。

BOSS战：四天王之一ファーブニル　弱点:电属性攻击

比较单纯的BOSS，掌握好攻击节奏并注意与BOSS拉开一定的距离是很容易取胜的，需要注意的是他朝天放火焰弹的时候只要多利用DASH躲避就可以了。

本关可以拿到的ELF：



打倒第二只骆驼型机械人可以得到［ケーナイト］



打倒一定数量的虫子型机械人得到［メットルク］

打倒BOSS后得到［ターボ］

ハッキングを阻止せよ

一上来还是要从那个沙坑进去，进去以后来到最下面的水里。先向左走跳上最左面的潜水艇，在从这个潜水艇的右面用大跳跳上右面的潜水艇。向上走，在2层的右面可以进入电脑控制室，破坏了6台电脑后就可以返回了。在入水处会发生BOSS战。

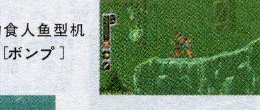
BOSS战：四天王之一レヴィアタン　弱点:火属性攻击

因为是在水中战斗有方便与不方便的地方，在水中可以跳的很高不过行动会变得非常缓慢。因为这关的场地大打倒她也是没有什么大难度的，找好机会用蓄力斩攻击她。当她发出冰龙的时候只要尽量跳开就可以了。

本关可以拿到的ELF：



打倒一定数量的乌贼机械人后会得到［ボンバ］



打倒一定数量的食人鱼型机械人后可以得到［ボンプ］

在水中最左端的一个海沟中向左可以得到［アリフ］

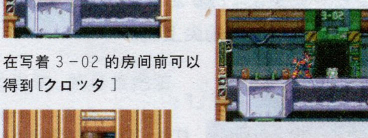
从第一只（左边的）潜水艇的最顶部跳上墙壁右侧后再使用三角跳跳到平台上可以得到［ロヒーラ］



在写着1－02的房间前可以得到［メットレカ］

在写着2－01的房间前可以得到［ティエーラ］

在写着3－05的房间前可以得到［デルポン］



在写着3－02的房间前可以得到［クロツタ］

在进入电脑控制室之前的过道向上跳可以得到［メットラル］

在电脑控制室最上层可以得到［レッピイ］和［ケイック］

打倒BOSS之后可以得到［ポング］

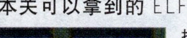
工场を夺え

一上来向右走，这里两条路可以选择。一个是从进入工场之前向上跳，来到通风口进入工场，令一条是从底下一点一点爬上去，第一条路的危险性较低，推荐使用；第二条路要注意的是不要被敌人发现，一旦发现大门就会慢慢关闭随之就会GAMEOVER。来到工场内部后跳过搬运机械人后曲折上行就可以来到BOSS的房间。战斗后会得到火属性。

BOSS战：丸型メカニロイド　弱点：按照不同的属性给予不同的攻击

BOSS的中央部分是弱点，按照不同的龙头出现换不同的属性攻击它就可以了。蓝色的龙头出现的时候它会发出冰球，这时候用火属性攻击；红色的龙头出现的时候它会用火攻击，这时候用电属性攻击；黄色的龙头代表无属性它会用近身攻击，用什么攻击都不会有相克的效果；绿色的龙头是电属性攻击，用冰属性去打它就可以了。

本关可以拿到的ELF：





打倒一定数量飞行机械人后会得到［ビーネット］



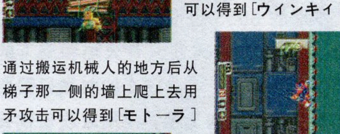


从上面走的话可以在通风口处得到［グリフ］

打倒一定数量的蜘蛛机械人后可以得到［ピッツ］



打倒一定数量的蓝色炮台机械人后可以得到［ケロリン］



掌握好机会攻击上面的箱子可以得到［ウィンキイ］

通过搬运机械人的地方后从梯子那一侧的墙上爬上去用矛攻击可以得到［モトーラ］



在最后一个楼梯前向左跳可以来到一个隐藏的地方，在这里可以得到［ニュータン］

コルボー・チームを探せ

一开始向左走，从一个门进去后一直向右，这关非常短，掌握好跳跃技巧的再注意减少伤害就可以轻松来到BOSS处。

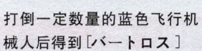
BOSS战：四天王之一ハルピュイア　弱点:冰属性攻击

这个BOSS还是比较难缠的。一开始用可以刀站在最左面，先蓄力后等他飞过来再用冰属性的攻击打他，击中后他会落地（对方落地后马上换枪，然后开始蓄力）。然后会发动三段飞标攻击，轨道分别是下上下，只要边蓄力，跳过第1个飞镖，落地后攻击（要蓄满），等第2个飞镖过去后，再跳过第三个飞镖就行。因为之前的冰属性攻击，他会不断的重复这种三段的飞镖攻击。如果不小心将他的必杀技发动就会导致很大的伤害，所以尽量使用以上的方法，将不会引发他的必杀技。

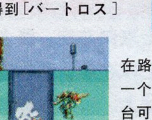
本关可以拿到的ELF：



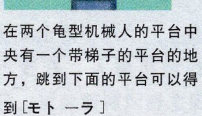
向左走刚一进门就可以得到［デリフ］



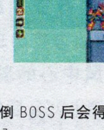
打倒一定数量的蓝色飞行机械人后得到［バートロス］



在路可以掉落的那段路上从一个龟型机械人的下面的平台可以得到［シリフ］



在两个龟型机械人的平台中央有一个带梯子的平台的地方，跳到下面的平台可以得到［モト ーラ］



打倒BOSS后会得到［ビードル］

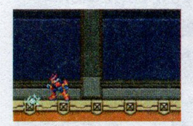
工场を守れ

一上来就是 BOSS 战，对手是目前来讲最强的忍者。打败他以后他会告诉你这里已经安放了炸弹了。ZERO 的任务就是拆除炸弹。

BOSS 战：四天王之一ファントム　弱点：不明

当他分身的时候反应快的人可以迅速找到他的本体，他发飞镖的时候不原意白白浪费生命力的人可以先躲过飞镖再伺机攻击。他分身攻击的时候顺着发来飞镖的方向就能找到他，总的来说有耐心就能够打败他。

本关可以拿到的 ELF：



打倒 BOSS 就可以得到[ハンマーダ]



打倒一定数量的狗型机械人后得到[ピッチ]

8 个炸弹的方位：



上电梯之前



电梯下降途中

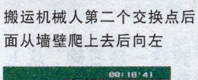


电梯下降途中

搬运机械人第一个交换点上面

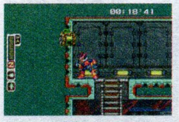


搬运机械人第二个交换点上面





搬运机械人第二个交换点后面从墙壁爬上去后向左



激光发射口的上面



BOSS 房间的前面

敌の总攻击を防げ

一上来先去地下五层的屋子中将敌人全部消灭，然后去地下一层的エネルゲン水晶格纳库就会发生 BOSS 战。

BOSS 战：ハヌマシーン　弱点：电属性武器

这个 BOSS 比较难缠，攻击方式多样并且速度很快，幸好攻击力不高，掌握好攻击的机会能够轻松取胜。

本关可以拿到的 ELF：



打倒一定数量的小猴子可以得到[ピット]



打倒 BOSS 后会得到[イーナイト]

ネオ・アルカディア神殿

从地下三层的房间传送到达后，一直向右走，到了尽头向上跳。上去后再向左走然后就会进入小 BOSS 战。随后向左走，进入小 BOSS 的房间后发生战斗，这个 BOSS 的弱点是电。向右出了 BOSS 的房间后向上跳会进入本关的 BOSS 战

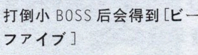
BOSS 战：ヘラクリウス・アンカトウス　弱点：冰属性武器

攻击方式单一还很蠢的 BOSS，掌握好机会给予它致命的攻击吧。

本关可以拿到的 ELF：



从一个左右移动的平台来到房顶可以得到[デルルン]和[イリフ]



打倒小 BOSS 后会得到[ビーファイブ]

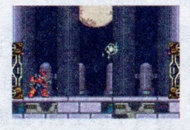


小 BOSS 的房顶可以得到[エリフ]和[ストッポ]

打倒第二个中 BOSS 得到[クロッチ]



在第二个小 BOSS 的房顶可以得到[ミュアーラ]



打倒 BOSS 得到　[ビーハニー]

ネオ・アルカディアの塔

接续上一关，这一关是考验你的跳跃技巧，只要不停的向上就可以来到 BOSS 的房间。

BOSS 战：バイオ・デビル　弱点：无

一个看似很傻的 BOSS，攻击方式分为：分裂，飞空，缠绕。BOSS 分裂后受到攻击就会再次分裂，分裂 3 次后恢复原样，一定要抓住这个机会打它。当它飞起来以后注意用刀攻击它的要害。这里要注意的就是千万别让它缠上。

本关可以拿到的 ELF：



打倒一定数量的螺旋桨炮台可以得到[ハリフ]



路上会得到[バーペッカー]

打倒 BOSS 得到　[メットロリ]

ネオ・アルカディアの本部

这一关就是最终决战了，首先要对付的是以前的 8 个 BOSS，第一次上场的是 4 天王的手下。分配如下：左上房间[アヌビステップ・ネクロマンセス 3 世]、右上房间 [ブリザック・スタグロフ]、左下房间 [ヘラクリウス・アンカトウス]、右下房间[マハ・ガネシャリフ]。接下来的房间里是四天王分配如下：左上房间 [ハルピュイア]、右上房间 [ファーブニル]、左下房间 [ファントム]、右下房间 [レヴィアタン]。过去以后就是真正的 BOSS 战了。最后的 BOSS 居然是……

BOSS 战：COPY X　弱点：按照不同的属性给予不同的攻击

要有耐心打持久战，配合不同的属性攻击打败他是没有问题的。

BOSS 战：COPY X 第二形态　弱点：无

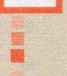
变身后的 X，左右两边会出现浮空的“壁”，他的攻击方式只有：悔い改めよ、裁きよ、光よ、あははははは四种。悔い改めよ是从空中落下重力圈，如果被攻击到了会向下掉，注意在壁上的时候不要被攻击到。裁きよ是在中间的平台上放火，光よ是发出子弹攻击，这两招都可以跳到壁上躲开。只能攻击他的头部，当他的血不多的时候他就会发出最强的一招あははははは，这是悔い改めよ的强化，只要被重力圈套住壁就会飞过来砸你。这里难度颇高，要有足够的耐心与他奋战到底，打败他以后就是最后的胜利了。

秘技：

1、HARD 模式：过版一次后会给一档记录，读这档记录的时候按住 L 就可以进入 HARD 模式

2、隐藏的 ELF：收集齐所有的 ELF 后，在不使用的情况下于任何难度过版再开始游戏的时候就会多出一个隐藏的 ELF[ジャクソン]

本文感谢所有在中华模拟联盟（http://www.chinaemu.net）参加《洛克人 ZERO》讨论的朋友。








文 /耿笃锚

责编 /BT

发售日期：2002年3月29日　媒体：卡带

机种：GBA　厂商：KOEI　类型：RPG



故事从玉柱洞开始。主角是这里的预备仙人。师傅嘱咐主角到处去看看。在顶层拾到ぉうこんのぅり，交给やくたんの教室（第三层左边）的マリン，到第三层右边的ペオペユの教室找ぅイちゃん了解关于ペオペユ的一些信息（就是宝贝，仙人的武器）。

下山从右边的楼梯到里山，遇见ジャキ（他以后会经常出现），，他见到鬼魂就逃走了，接着遇见サイテン，与其对话后，到里山的右边向上到达瀑布后的水帘洞，发现结界之门打不开。回到校庭找帮手，找到サイテン和マリン加入队伍。回到水帘洞，三人合力把门打开，进入后跳下悬崖（选はい），三人掉到ペオペユの箱子前，拾得ペオペユのしょ。向下走，左边有存盘点，拾得とぴはつた和しろぃタンユキ，在右边的一个亮点处获得咒语，回到ペオペユの箱子前，合成第一件宝贝サぃツンティ，装备在主角身上。（合成宝贝是游戏的重要组成部分，要在战斗中更轻松，就需要不断的合成更强的宝贝。合成方法是：对着ペオペユの箱子按A，在合成画面中选第一项ペオペユのしょ，左边是已知的宝贝，如果是黄色表示该宝贝所需的合成物和咒语已经凑齐，可以合成了。右边下面两项分别是各个宝贝的配料和所需咒语图，如果所需的东西都是黄色显示，表示都有了，就可以选はい开始合成了。合成的时候，要先听一遍咒语（箱子画面的第三项），记住其长度，然后选择合成，在提示语一完音乐响起后，在与咒语声音长度差不多的时候按A，成功的表示音乐是轻快的那一种。多试几次就知道了。合成以后的宝贝在物品栏里，可以装备上，则具有相应的法术）此时ヨウマ飞来，打败他。现在可以一直向下走了。再次打倒ヨウマ，来到山崖边上获得ヌペアキー，再次回到ペオペユの箱子，打开右边的铁门，进入太极图上的电梯，遇见老师，老师带走了主角。

原来是妖魔又到了凡间，接到师父的嘱托，从玉柱洞下山来。东边的桥断了，南边有个小土包，里面有回复泉和记录点。一直向南来到まほろしの谷，找到一个山洞，对着正中间的石头按A，听到一声咒语，这是合成宝贝用的。（这样的咒语在以后的游戏中会遇到很多，要注意到处看看，争取把所有的咒语收集全。）再向右，到达一个有很多仙人的地方，到处转转，捡点东西。



来到山的最高峰，一片云彩会把主角带到かいみの迷路。走到路的尽头，来到思い出の村。村里没有什么东西。从村口向下出村，走水下的路（颜色与一般的水不一样），一直向下，就走出了群山。

面前就是周の村。在村里补充一些道具，并打听消息。出村向下过桥，向东北走来到くらゃみの森，找到一棵有三只红色的小鸟包围的树，得到一本ペオペユのしょ。再向上看到一丛长短和形状有些特别的草，从草丛中钻过去，走出森林。向北来到イヤキの森。这里有一个很大的祭坛。祭坛的门还打不开。向东走就来到一座大城。从下面进去是周の城下町。

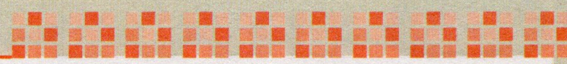
在城里了解一些周围的信息。出城先向北到白ヘビの集落。这里会发生剧情。先从右边的屋子向右到达一个洞口发现结界，往回走到右边屋子（ビンボウの家）与老太太对话，再向外走，看见开始遇见的村里人抓蛇。后来村人就病倒了。与赶来的老太太说话后即可通过刚才洞口的结界，进入白ヘビのほこら。在这里找到那两条蛇（シロヘビ和シロヘビのこ，打败シロヘビ，没发现什么。

又回到集落里来到那口紫色的井边。下井去遇见到刚才的那个老婆婆，发现她有妖气，于是打了起来，那个老婆婆不堪一击。这时附在它身上的妖ンネミ出现。打败它后一行人回到地面。主角ペオペユのしょ有了新的内容。

根据周の城下町里的人的介绍，向东南来到行者の谷，找到一个木の人形，继续向前遇见青牛仙人せんにん，她会问你看到木人没有。选はぃ，继续向前出谷，来到ふしぎ山。

先向上一直走，到达一块石碑，从上面可以知道这个迷宫的走法，即先向右转绕一圈从中间的路向上，看到石碑后再向左绕一圈从中间的路向上。这样交替进行，中间那条路上有表示层数的石块。来到第五层，从石碑上得知山的出口。背对石碑一直向下，然后向右会再遇见仙人，突然仙人变成一只猫スリン走掉了。主角跟了上去，这时又发生一段剧情。

出了山向北走，有一座与众不同的山にんぎょの谷，走到谷底，遇见シャオ，与他对话后，外面突然传来响动，出来打败前来捣乱的敌人（都很弱），再和シャオ对话，在她消失以后向上绕过帐篷进入山







洞，来到化石の森。这里面粉红色的石头是通道，可以从一头进另一头出。

走出化石の森来到桃源村。主角们受到盛情邀请参加这里的宴会。睡了一觉后向外走，遇见エンメイ，对话选ほんとうです。来到村子右方的神树下。对话完后村外传来一声巨响。赶到村口，打败三只小猪后一只大猪出现，对话选（ジャマするに きまってろ！）。打败他后，恼羞成怒的大猪用ペォペュの兵器摧毁了整个桃源村……

三人醒来，周围已是一片废墟。来到刚才睡的地方，进入地道。向北回到玉柱洞，这里一片惨状。来到第三层，看到一直偷偷跟着主角的シャキ，他消失后变成松のえた。再到顶层的左右两个房间各得到一个物品。

回到周の城下町。这里竟然也尸横遍野。向东南方来到へんまょうの谷，找到宝箱，得到みんなのセクタソ。再来到スッポソの森，这时マリソ离开队伍。一直走到底（从有花丛的路口一直向上），打败スッポソ。

与顶层的人对话可知要去找青牛仙人。又来到行者の谷，找到她，选はい，得到两件宝贝青い牛和ロウシのてかみ。（青牛的用法：在大地图上按 A 键，可以飞上空中，越过森林，且不会遇到敌人。）七青牛来到周の城下町的上方，见到周王ブオウ，得到ブオウのてかみ。向南进入えんまの关所。一直向上找到空中庭院。遇见コウビコ，把ブオウのてかみ交给他，和他战斗（会很艰苦），得到コソテソリョウ和とらのホウジュ。

在关所里得到一些东南方的れんげ池的仙女的消息。骑牛飞过森林来到东南方水池边的入口。走到最后的池边，使用コソテソリョウ使得ナタ现身。打败她后得到みずカガミ（照妖镜）和りゅうのホウジュ。ナタ要主角去どうぶつの森。在周的城下町东边被一圈树围起来的地方。先找到一个能看到隐藏动物的宝贝。走到只有三只老虎的一块地上，打败其中的两只（选项都是第一个），第三只变成了ヨウセソ，他教会你变身术。

根据ヨウセソ的话来到へんまょうの谷，在深色的水处可以变成鱼下水，游到一个岔路口会问你向左还是向右，选择屏幕右边的路，可以得到宝物。这个迷宫不好走，要到处走走。多试几次吧。游到一处有很多鱼的场所，与其中的一条鱼对话（找找就行了），会被钓上来。原来他是タイコウポウ，他给了你可以炸开大石的ダシソベソ（打神鞭）这下就可以去很多原来去不了的场所了。基本上都是一些分支剧情，用来得到一些道具。还可以知道关于《魔法封神》与《战斗封神》（NGC 上的新游戏）可以通信交换资料的信息。

分支大致如下：

来到りゅうじんの村。从村子上方的挡路老头右边的路走过去，与那两个人对话，他们让开路。进入りゅうじん山，找到风水のイセキ，按照与四周石雕相同的方位把中间四个动物推到相应的红色地面上，回到りゅうじん那里，りゅうじん消失了。再到风水のイセキ处，从四个宝箱里获得物品。回到村长（那个老头）那里，得到クサイつけもの。来到カガミ村，用照妖镜使ハイシセ显出原形，打倒他得到たからぱこ，回来与站在门口的人说话，得到另一件物品。出村到コイの村，打败琵琶精。来到开始的花の森，这里有个迷宫，注意地图中央的花丛的数目。从中间两丛花的地方开始，左上上左上，即可到达最里面的小屋。小河马ナナシ避而不见，往外走发生剧情，再回小屋，与ナナシ打起来。胜利后，走出花の森再进来，与ブショウ对话得到宝物。

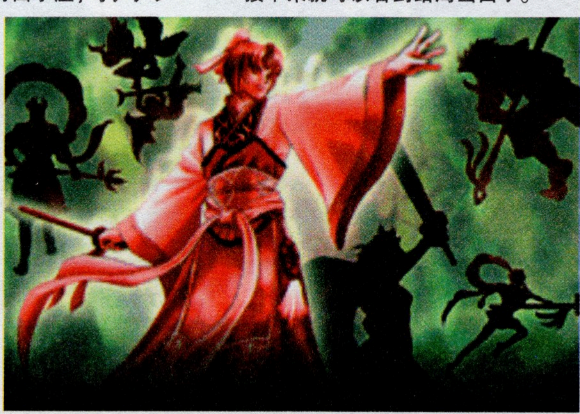
根据タイコウポウ的指示来到那个大祭坛前，调查祭坛的门，第一个问题选とら，第二个问题选りゅう，第三个问题选すざく，第四个问题选げんふ。门开了，进入祭坛。走到一块贴有封印的石头前。胡喜媚和王贵人两个妖精正在此守候。她们的手下ブタガミ自告奋勇的和主角干了起来，结果当然是被打倒。在巨大的水晶球前，三个上古英灵告诉主角长长的故事。最后那个红色的亮点变成了モモのえだ。在祭坛里找到一个ペォペュの箱子，合成ペォペュの兵士，成为第四名同伴。从祭坛入口进入，右面有一块褐色的墙，兵士把墙打碎。大家来到イセキの地下。找到とうしの部屋，打倒巫术师三兄弟，救出神仙ウソせんにん。

走到地底来到刀山火海的地狱。大战即将展开。在ヨウマの宫殿里打败蛇妖王贵人。隐约可以看见另一块陆地上的集灵塔。但没有路过去。往回走来到刚才那个巨大的水晶球边。另一个女妖胡喜媚正等在那里。打败她控制的机器人以后，对着水晶球使用道具炸掉水晶球。来到下面的世界——地狱的另一半。

在这块陆地上有一个小村庄，里面的闪光的传送点可以使你在两块陆地间传递。进入集灵塔。注意颜色不同的地板是可以穿越的通道。这里面是恶战连连。不过如果你的等级很高，也可以都逃跑。在里面一定要找到ペォペュの箱子以及合成タイキョクス的咒语和道具（不是很难找）。合成タイキョクス，穿过最后一道结界，打败胡喜媚。来到云上。遇见妲己，把她打败。（怎么这么容易？）妲己又变身成为カコリセイ，这就是最终 boss 了。打败它，就可以回到地面上了。

回到桃源村的神树下，青牛仙人等在那里。从她那里得到父カりのてガみ，在她的提示下回到玉柱洞的第一个ペォペュの箱子处（中间的回答选いいぇ），三个人分别做出一个ゆめ，最后来到箱子前合成きぼうのたね。回到桃源村救活神树。春回大地，万物复苏，ペォペュの兵士变成了桃源村长的女儿！！

接下来就可以看到结局画面了。











羊的心情

机种:GBA　厂商:CAPCOM
类型:ACT+SLG　发售日:4月19日

模式简介

★日记をえらぶ(选择记录)
フツウのひつじ:普通的绵羊/故事模式
ひつじのニキモチ:绵羊的心情/育成模式
とっくんのヘヤ:特训的房间/自由模式
ひつじの小箱:绵羊的小箱/设定+迷你游戏
もどる:取消
★日记のせいい(整理记录)
名前をかえる:更改名称
日记をうつす:抄写记录
日记を消す:删去记录
もどる:取消
しょうきがする:全部删去
もどる:取消

操作方式

十字键:控制牧羊狗的移动
A键:开放门/叼着羊/丢出羊
B键:吠叫/使用道具
L键:放大、缩细版图画面
R键+十字键:蹑足而过
START键:暂停画面及打开视窗
SELECT:观看地图

视窗解说

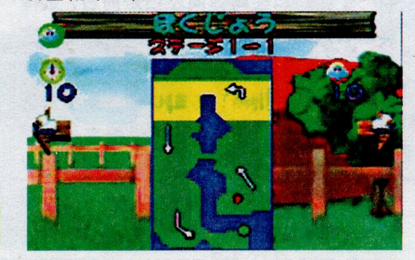
在游戏途中按START键暂停的话,便会打开视窗,当中会有六个选项,它们的作用如下:
1. ヒツジをしらべる:调查版图中的绵羊
2. ちずをひるげる:观看地图
3. さいしょからやりなおす:由本关重新开始
4. ゲームをやめる:结束游戏
5. ちょっとひとわすみ:暂停游戏
6. ゲームさいかい:继续游戏

羊只介绍

●ひつじ:最平均的绵羊,专为初心者而设。
群体性(すなおさ):★★★★
好奇心(こうきしん):★★★★
价值(ねたん):★★
心情变化(ほれつぱさ):★★★
●ローズ:容易集结在一起极容易被叼,但逃脱能力低。
群体性(すなおさ):★★★★
好奇心(こうきしん):★★★
价值(ねたん):★★★
心情变化(ほれつぱさ):★★★★★
●ロック:领先型,会跟随其中一位同伴前进。
群体性(すなおさ):★★★★
好奇心(こうきしん):★★
价值(ねたん):★★★★
心情变化(ほれつぱさ):★
●ビービー:很喜欢独自离队,但分数极高。
群体性(すなおさ):★★
好奇心(こうきしん):★★★★★
价值(ねたん):★★★★★
心情变化(ほれつぱさ):★★

牧羊狗介绍

●コリー・ハリー:速度和力量差不多的平均型角色,合初心者使用。
速度(すぴっど):★★★
力量(ぱわー):★★★
●ボーダー・パティ:步行速度高,但叼的能力较低,后段会较辛苦。
速度(すぴっど):★★★★
力量(ぱわー):★★
●ゴブタ・リッチー:能力值极高的牧羊狗,爆机一次后可使用。
速度(すぴっど):★★★★★
力量(ぱわー):★★★★★



各关要点

牧场(ぼくじょう)

◇AREA 1(ヒツジをおいかけて!)◇
救出羊数:2只
限制时间:4分钟
十分简单,玩者可以借此熟悉操作,只要将羊群送到上方便可。注意赶羊时不要太贴近它们,否则会弄散队形。

◇AREA 2(ヒツジの大だっそう)◇
救出羊数:2只
限制时间:4分钟
同样是没有难度的一关,只要将羊赶到右上方便可。

◇AREA 3(ヒツジをほかくせよ!)◇
救出羊数:2只
限制时间:5分钟
画面中央靠左会有两头羊,但由于被围而不能走出。玩者可控制牧羊狗走进去,然后按A键将它们叼出来,而旁边可找到黄金像。

◇AREA 4(ほえればにげる)◇
救出羊数:2只
限制时间:5分钟
往上走后不久,左方会有"收音机",取得后一段时间牧羊狗会唱歌,而所有羊都会被吸引。本关有弹跳台,只要引领栏栅中的羊群走近便可将它们救出。而版图左上端有黄金像,只要以上方的弹跳台前往便可取得。货车上方的木牌后有弹跳台,可去下方救出最后一只羊。

◇AREA 5(すぎばたけとコンジン)◇
救出羊数:4只
限制时间:5分钟
羊果接触到画面上方的电网便会立即丧命,因此应先将羊群送到左面的地带,然后再开始救出最上方以及中间的羊。最后只要将羊引领到跳台,然后进入右下方的货车便算过关。

◇AREA 6(おがわをこえて)◇
救出羊数:4只
限制时间:6分钟
有着连环跳台,没有太大的危机,只要控制整队羊在一起便行。跳过河后要利用羊撞开红色的板来救出另外两只羊,控制不宜的话不妨以叼的方式强硬把羊丢过去。注意来到最右端时,需要以羊按下红色按钮才能打开货车的入口。

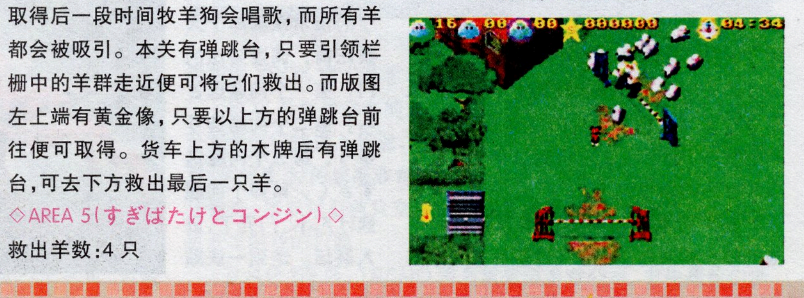
农场(のうじょう)

◇AREA 1(キノコのめいさんち)◇
救出羊数:6只
限制时间:5分钟
本次会有如弹子机般的跳台,但由于这关不会令羊死掉,所以难度很低,只要将它们送到货车便行。途中会有几头羊待救,但不难发现。黄金像在右上角,要在下端通过才可进入。

◇AREA 2(スイッチをさがせ)◇
救出羊数:6只
限制时间:5分钟
黄金像在左下角,可先取得。一开始应引领羊群往上方去,并以跳台通过。注意后段若羊儿走近灰色的压制机会立即死亡,因此控制方面要很小心,要在两台机中间穿过。也可以紧按着R键接近羊,然后两只两只地叼过两部压制机。

◇AREA 3(とび出せ!大さくせん!)◇
救出羊数:6只
限制时间:5分钟
同样是没有难度的一关,但要吃掉全部星星的话,一开始应从内圈的四个弹跳台着手,叼着羊各往跳台丢去便行。附带一提,黄金像就在最左边。

◇AREA 4(のうじょうしょうがい走)◇
救出羊数:6只
限制时间:6分钟
一开始后,先往上走,然后将内圈的



羊全都赶到右下角使用跳台，留下一只羊让玩者叼着沿途吃星星便行。黄金像在一开始的下方，不要忘记拿。

◇AREA 5(おどる!大のうじょう!)◇

救出羊数:6只

限制时间:6分钟

黄金像在正中央。玩者首先应亲自经由中央走到下方，再转右走到尽头，按A键打开铁闸，然后回到起点慢慢引领羊群。要注意正上方的传送带会令羊只丧命，要先控制牧羊狗站在该处。当大群羊到达下方后，玩者再救出中间的两头羊并赶它们到左下的货车里。

◇AREA 6(かいどうとこみち)◇

救出羊数:6只

限制时间:5分钟

先带领主要的羊群从上方到达右上角的货车，然后回到正中间下方取得黄金像，并将其它羊带到右下方，救出被困的最后两只羊，并叼着带它们走上终点。

城市(おしろ)

◇AREA 1(おしろめぐり)◇

救出羊数:6只

限制时间:8分钟

开始后先按A键打开闸门，然后要叼一只羊到左上方，丢上投石器令吊桥放下，再横越救出两只羊。到达中央地带后，先叼着一只羊到达黑点，并取得黄金像，然后在旁边的树木跳到右上方，再以最右端的跳台跃到中间地带。接下来，回到羊群处，引领它们从下方到达最右端，同样以跳台到达中心点便可过关。

◇AREA 2(みわくの大しょくどう)◇

救出羊数:6只

限制时间:6分钟

玩者一开始后便沿路走到右下角，并丢一头羊到运输带上，令炸弹爆炸。接下来，玩家要按A键将羊儿唤醒，并将它们引领到中央的上半部分。

◇AREA 3(おまつりはちょうし?)◇

救出羊数:6只

限制时间:7分钟

有点像AREA 1，玩者也是叼一只羊，并靠近左方前进来放下吊桥。回到中间和大队合流后，便可慢慢向右上方进发，由于没有任何危险因此难度不高。

◇AREA 4(ヒツジたちのきゅうじつ)◇

救出羊数:6只

限制时间:8分钟

陷阱会让羊丧命，要小心避过。紫色的点需要用羊去撞开，这样就可以除去障碍物及救出被困的羊群。基本上，一开始往右圈外围慢慢前进，留下一只去开启右端的闸救羊，其他的便可从中间位置直接进入终点。要取得左上角城堡顶的黄金像和救出两只羊，便要先派一只进入左上角城堡内推动吊桥才行。



◇AREA 5(おしろをとつぱしよう)◇

救出羊数:6只

限制时间:10分钟

一开始后玩者要先叼着一只羊过左面的独木桥，然后放下羊拉开开关，再把羊赶到按钮上令右下角的吊桥放下来。抓起这只羊和大队会合后，往右方救羊。然后沿上路前往左方，左面的城门有两种通过法，一是以牧羊狗口叼两只羊在城上慢慢渡过；其二是先以牧羊狗在城上通过，并打开城门，但由于会有炮弹射出，所以要格外小心。只要到达左下角的地带，便稳操胜券了。

◇AREA 6(ちかのめいろはこわい)◇

救出羊数:6只

限制时间:8分钟

第三排最后的AREA反而容易应付。开始后上方沿途并无特别，但来到黑色的地段便会有针刺地，玩者必须先叼一头羊到紫色的地点，推下按钮才好继续前进。要小心橙色的地点，那儿会有厨师出现，被抓着的话必死无疑。右下角的羊需要玩者走红圈来令闸门打开。最后，只要贴着底线往左方前进便可以过关了。

原始(げんし)

◇AREA 1(げんしの入り口)◇

救出羊数:6只

限制时间:6分钟

关键在于玩者能否带羊避过矛手的矛。开始后先带领它们进入机器内以降落伞降到下层，然后看准矛手动作从左下方通过，然后便将所有羊引入中央下方的机器，这时再通过矛手并从右上角贴墙的藤蔓爬上终点。黄金像就在中央的地台上。

◇AREA 2(げんし人の见たヒツジ)◇

救出羊数:6只

限制时间:6分钟

很容易的一关，首先玩者要叼着一只羊爬上树上，然后行到蓝色的弹弓上弹到对面，再以该羊撞倒木柱，便可依沿路回去和大队会合。接下来只要顺路往上走便可，黄金像就在中间。

◇AREA 3(むかしのぼくそうち)◇

救出羊数:6只

限制时间:12分钟

只要玩者注意沿途的火堆，不要让自己的爱羊接近，以及避过在终点前踱步的两头恐龙，便可以轻松过版。在蓝色的按钮上放下糖果，便可以打开通路，而上层最后的一格地段是要由下方的石门进入才可取得。

◇AREA 4(きょうりゅう 100 まん)◇

救出羊数:6只

限制时间:14分钟

开始时布置和AREA 3差不多，但往后的难度极高。平台地带没有太大的问题，只要检查地图便可轻松通过，但降到地面时便会遇上连环跳台，若跳位有偏差的话便会掉进溶岩一命呜呼，而且终点前会有一恐龙在巡逻，碰上它亦是必死无疑的。若没有信心的玩者，最好在降到地面后将羊群领到左面的角落，然后两只两只地叼过溶岩河，这样的话便可确保过关。

◇AREA 5(きょうりゅうとあるこう)◇

救出羊数:6只

限制时间:14分钟

只要带同绵羊们直奔终点便行，注意沿途会有巨石滚过来，必须贴着边沿来通过。基本上只要有六只羊到达终点便可过关，至于两旁的附加羊则救不救也无所谓。

◇AREA 6(うしあわれた世界)◇

救出羊数:6只

限制时间:12分钟

先带领羊群降到地面，然后往右上方前进。登上平台后，按动开关救了羊群后，便组合大队往右下方前进，很容易便可以到达终点。

只要完成后便可游玩两关BONUS STAGE，然后观看爆机画面。重玩时可以选择新的牧羊犬和自由模式!

文/周永卓　责编/星辰





LUNAR LEGEND ルナ～レジェンド～ 银河之星



发售日期：2002年4月12日　媒体：卡带
机种：GBA　厂商：MEDIARINGS　类型：RPG

文 /加菲
责编 /金带刀







引子

在北方开拓民之村布鲁古村外的小山丘上，一个少年常常在一座墓前默默祈祷。他的名字叫阿利斯，他渴望着能成为墓里长眠的同乡戴尔那样的勇士：在广阔的世界云游冒险，并且成为被世人所敬仰的龙战士。

在接近女神之祭的某日，一位叫纳素的少女魔法师来到了布鲁古村。

通过她的言谈，阿利斯了解到对方来这里的目的是为了接受龙战士的试练，并且希望能前往布鲁古村传闻中的“哥度之森内的白龙神殿”。在夙愿的激励下，这番话唤起了阿利斯心底的冒险欲望，他决心前往“戴尔”以前曾进行龙战士试练的场所一试身手。

于是，他与纳素、露娜、拉姆斯以及谜之生物拿璐一道向传说中的龙栖息之地进发……









一天，阿利斯在戴尔的墓前正无比惆怅，拿璐飞来说露娜在找他。露娜是阿利斯青梅竹马的好朋友，当他们准备去见露娜时，布鲁古村村长的儿子拉姆斯跑来说村中要召开全村大会。阿利斯只好到村中右上方的水泉中找到露娜，一同前往会议地点——女神像前。在那里，其他村民都已经赶来了。原来，村中来了一名唯吾魔法公会的少女魔法师，她叫做纳素。纳素听说布鲁古村是龙战士戴尔的故乡，她期待着能象戴尔那样进入白龙之殿的所在地“哥度之森”，接受成为龙战士的白龙之试练。早就梦想着成为龙战士的阿利斯与他的朋友们讨论后决定协助纳素进入“哥度之森”，露娜虽然不太情愿但还是加入了冒险。大家先到村长家取得地图后就向着“哥度之森”的方向出发了。

在途中见到一所小屋中的老人后，大家便来到了“哥度之森”。虽然阿利斯他们不能肯定森林内是否有白龙神殿，但在纳素的坚持下大家还是进入森林开始调查。在度过一晚后，大家找到了三块刻有文字的石碑，把上边的文字排序为“真实之月→奉献的东西→在我面前展示”，大家终于破获了森林中石碑的秘密。白龙神殿的石门在露娜用她的奥卡利那笛演奏一曲后打开了，大家随后进入了石门。

在进入神殿后众人又开始了调查，众人很快发现了神殿里泉水中的石碑，但是石碑上的文字大家谁都看不懂。这时露娜忽然灵光闪现，神奇般的译出了石碑上的文字。在大家唱出白龙之歌后，水池中现出了通往白龙神殿的通道。走过通道后，大家见到了白龙。大家向白龙报上了各自的名字，白龙却对露娜露出一丝惊讶之色。然后纳素说明了自己的来意，她想接受白龙的实验并成为龙战士，阿利斯忍耐不住终于也说出了同样的愿望。白龙满足了他俩的要求并对他们进行了测试，即窥探他们的内心思想，看看他们有没有成为龙战士所必需的正义之心。随后白龙问他们：“假设要伤害你的朋友才能拯救世界，你会这么做吗？”阿利斯看着身边的朋友半天答不出来，但白龙好象并不介意。测试后白龙让他们再去与赤龙、青龙及黑龙会面，并将龙之指环和龙之钻分别交给了阿利斯和拉姆斯。

大家离开神殿后因为意见不同而纷纷离去，最后只剩下阿利斯和露娜。在返回村子后阿利斯久久徘徊于戴尔的墓前，为是否以成为龙战士为目标而烦恼。在露娜苦心的鼓励下，阿利斯终于下定决心要踏上戴尔的旧路，为成为龙战士而奋斗。在露娜为阿利斯送行后，阿利斯终于开始了自己的冒险之旅。

离开村子后，阿利斯巧遇想到远方大城市米利比亚卖掉龙之钻的拉姆斯，两人结伴同行。在前往海港乡村莎尔斯的路上，他们又结识了长者尼古。与尼古交谈一番后，阿利斯懂得许多道理，也明白了露娜对自己的情意，这时恰好露娜追上了他们，阿利斯自然主动邀请露娜一起冒险。

来到莎尔斯后，大家会合拿璐后了解到去米利比亚的定期船被海盗霸占了，并且纳素也被海盗捉走了。大家避开海盗在酒吧里打探消息后又前往船宿的主人积度那里求助，大家商议了救人的方法，经受了海盗的侮辱，终于混上了海盗船。为了救下纳素，大家还是和海盗交上了手。对于想成为龙战士的阿利斯来说，丰富的战斗经历会使自己的实力不断提升，

这种战斗应是多多益善吧。一番剧斗后，大家终于在船尾救下了纳素，可还来不及休息就又和海盗船船长遭遇了。在天翻地覆的战斗后，莎尔斯的海盗团终于被大家消灭了！大家到酒吧尽情庆祝，决定一同前往米利比亚冒险。

一到米利比亚，阿利斯就去拜访四英雄之一的米路。只要阿利斯说明自己的目标，米路就会和阿利斯对战，看看他有没有成为龙战士的潜质。战胜米路后，米路对阿利斯可是大加称赞。米路还谈到他在雅典娜大神殿前做神官修行的女儿洁西卡正在寻找丈夫，如果阿利斯对她有意的话，就一定要成为出色的男子汉（战败也没有关系，米路随时欢迎阿利斯向他挑战）。离开米路的会馆后见到了正在和钻石店店主讨价还价的拉姆斯，看着他们无休止的争论大家只好先去占卜店找纳素。在占卜店请占卜师为大家占卜后，纳素还要和占卜师谈论重要的事，大伙就先离开了。回到钻石店后没想到上了店主的当，被骗走了龙之钻，在柜台小姐的指点下，大家去找米路帮忙。虽然店主不是好人，但米路认为大家轻易将贵重物品交给别人也做的不对，而且应当自己解决问题。众人经过调查后，从钻石店的内部进入地下水道，并且追上了店主。店主召唤出一群怪物，却并不是冒险家们的对手，无奈之下只有讨饶。拿回了龙之钻的拉姆斯得寸进尺，竟然将钻石店据为己有，并且退出了冒险队伍。大家向米路说完经过后，米路告诉阿利斯在魔法都市唯吾有个叫加里奥的人，此人或许知道有关龙的事情。大家回到拉姆斯的店找到纳素后，她答应带大家前往唯吾，并与加里奥和尼美尼亚会面。

大家离开村子后，前往传送之泉，打算在那里传送到唯吾。露娜在传送之泉时，忽然感到强烈不安，果然传送失败了，大家被送到了一处荒地。大家很快发现这里魔法阵的魔力已被吸走了，为了探明真相和让魔法阵恢复魔力，大家只有在这里探险了。通过魔法阵左上方的晶石，大家继续向前探险，不久发现了一座巨大的雅典娜神像。众人发现神像的魔力也在不断流失，纳素确认这里是唯吾的地底，这里究竟发生了什么？走到迷宫深处时，大家找到了吸收魔力的源头，而这时露娜的身体也极度不适，情急之下的阿利斯高声呼叫却惊起了迷宫中的怪物。一场激战后大家肃清了怪物，魔法阵也恢复了正常。

纳素建议大家带露娜先到西边的雅典娜大神殿休息，进入神殿后，大神官菲丝亚出来接待众人并安排房间给露娜休息。这时纳素和阿利斯谈论起露娜来，纳素认为露娜拥有魔力，但这种魔力是露娜自己也不能察觉和控制的。为了不让这种魔力影响露娜自己和他人，纳素建议寻求大神官的帮助。露娜醒来后恰好碰到菲丝亚，和菲丝亚说明经过后会得到她的光之纹章的馈赠。最后，在大家准备离开时，菲丝亚拜托众人替她问候加里奥。

回到传送之泉就可以到达唯吾了，阿利斯和拿璐先去周围参观一下，露娜和纳素到魔法公会等待他们。在书房中露娜忽然听到阿利斯经常演奏的乐曲，她出去才发现认错了人。演奏者告诉露娜这乐曲是龙战士戴尔小时侯对冒险憧憬时所做的曲子，他反问露娜的身份以及来这里的目的，露娜说自己是与阿利斯一道以成为龙战士为目标而冒险的，神秘的演奏者却对露娜讲道：“每个人都会寻找真正的自己，不过只有很少人找得到……”说完便走了。另一边阿利斯他们认识了魔法公会的下任主持人——尼美尼亚的独生女米亚，这时纳素找到了他们一起去见加里奥。魔法公会的宰相加里奥对大家非常友好，他说在南之村有龙及龙战士的情报，同时也让纳素继续帮助阿利斯他们。另外，加里奥也同意纳素的有关露娜魔力的推论，他认为露娜身上的确有潜在的魔力，便叫露娜闭上眼睛，用自己的魔力包容露娜的魔力来保护她。露娜的头痛马上消失了，自然连忙答谢。

跟据加里奥旁边助手的情报，南之村就在传送之泉的西边，只要穿过兰渣斯山卡就不远了，于是大伙儿就又开始了冒险旅程。众人离开山卡经过一个部落，与部落里的基利谈话后就可以前往南之村了，基利就住在村底的房间里。在村内的小屋认识了这里的神官洁西卡，应她的要求大家准备去小岛消灭假龙。与码头左下方的老人谈话，只要洁西卡发火，老人就会答应借船。由于各自的原因，船只有拜托洁西卡来划，大家准备妥当之后随时都可以出发。上了小岛后发现四下尽是没有人住的沼泽地，细心的纳素推断在这里的龙战士可能也是假的。果然，大家轻松的击败了这个假龙战士。原来那位“龙战士”一直视自己的怪物为龙，当众人说出真相时，他不禁庆幸自己居然还活着。答谢众人的恩惠后，他表示接受教训，重新修练自己的魔法。回到村内大家竟遇到大神官菲丝亚，她为提供了错误情报而道歉，另外又说收到魔法皇帝的传闻等。传闻令洁西卡充满疑惑，最后她们二人离开了，其他人打算回唯吾把这些告诉加里奥。



回到魔法都市后，大家一同去见加里奥。当纳素正要报告时，突然尼美尼亚赶来以意图反抗女神雅典娜及魔法公会的罪名将阿利斯拘捕，并将露娜也带走了。阿利斯旁边的监牢内，是一名带着面具，说着奇怪语言的女子。米亚来了，她替阿利斯开了锁，把他放了出来。阿利斯一出来就急不可耐的要救出露娜，这时米亚也向阿利斯寻求协助，因为她的母亲由原本的和蔼可亲变得十分邪恶，象是被恶灵附身一样。因为米亚对地形比较熟悉，阿利斯便答应与她同行。米亚察看过旁边面具女子的面具后，发现那是封印记忆的面具，而那女子也不断地说出“魔法皇帝”几个字。跟据米亚母亲以前所说，这些都是被雅典娜放逐到边境的邪恶的魔族所为。这时，面具女人的话又让米亚回想起来“星宫之间”是个不寻常的地方，于是他们和面具女人一起向水晶塔最上层的“星宫之间”进发。

水晶塔的入口在大广间的右边，在纳素的强烈要求下，阿利斯只有同意带她一起进塔。因为水晶塔是神圣之地，除了守护着雅典娜的龙战士，任何人都不能带武器进入，所以只能够用魔法来战斗，至于阿利斯可以用魔法力之剑进行战斗。在“星宫之间”的门前传来了露娜悲切凄凉的歌声，戴着封印记忆面具的女子像是被露娜的歌声所动，忆起了什么。进去后看到尼美尼亚正替露娜进行某种仪式，尼美尼亚以阿利斯的性命来威胁露娜唱歌，她还命令加里奥也攻击众人。米亚不断的大喊着劝说母亲，突然戴着面具的女子有了











回应。一切真相大白，原来刚才的假尼美尼亚是魔女化身，露娜的歌令尼美尼亚戴着的面具的封印解除，加里奥也不会再被迷惑了，他协助众人拆穿了敌人的真面目。原来三位魔女只要找出某个人，就能得到唯吾的所有力量，协助魔法皇帝创造新世界。魔女们咬牙切齿地表示迟早有一天会报仇的，之后便派出手下和阿利斯他们打了一架就跑了。

加里奥对自己的失误觉得非常内疚，他认为能对付魔法皇帝的，只有新一任的龙战士，因此加里奥希望与白龙见面了解其中的内情。阿利斯便带着加里奥返回米利比亚，到了米路家后洁西卡邀请众人到家中过夜。次日清晨，阿利斯安慰了被噩梦困扰的露娜后，大家就上船出发了。船上，加里奥问了阿利斯与白龙相同的问题。在白龙神殿的门前，加里奥为如何进去正感到困惑，但阿利斯和露娜合作一曲后门便开了，实在令他大吃一惊。之后见到白龙时，加里奥直接向白龙询问露娜是否“以前”的女子，白龙考虑了考虑，给了加里奥肯定的回答。突然，让人意想不到的事情发生了！加里奥露出了真面目，原来他就是魔法皇帝，他收走了白龙的力量，还捉走了露娜。

没能救出露娜的阿利斯与尼古会面了。阿利斯没想到四英雄之一的加里奥是魔法皇帝，他会以这个身份降临大地，到时加里奥的力量也不知会有多大，但既使是这样，阿利斯还是下定决心打倒这个对手。这时尼古对阿利斯说出了戴尔15年前的死因，他离开之前，将白龙之翼交给了阿利斯。随后阿利斯发现白龙之翼有移动到曾到过的地方的能力。

阿利斯回到米利比亚，发现这里已经被怪物占据。阿利斯为了救助洁西卡马上与敌人开战，之后洁西卡告诉了阿利斯这里发生的一切。他们将被加里奥石化的米路搬到屋内，因为施法者的魔力太强，他们无法让米路复原。他们只好赶往唯吾，遇到米亚和纳素后，才知道这里的怪物更是厉害，他们联合起来击退了一些怪物。众人在商议后赶往兰渣斯，途中基利也加入了队伍，他带领大家向赤龙居住的玛利奥斯附近的火山赶去。在途中的莉芝亚村，白龙之翼被盗了，为了找回这件宝物，基利前往美罗多村加入了盗贼公会。在基利的帮助下，大家拿着“大门之记事”到“美罗多之森”南方的“大门之塔”去接受考试，说出“大门之记事”上的暗语后就可以进入“大门之塔”，在米亚回答出大门的问题后大家便进入了上层。纳素的答案“技”是问题的正确答案，答出后就能上三楼了。在通往四楼的大门处不要交出人质，反而可以通过。在下一道门前有一个态度嚣张的男子，不管怎么样，他最后都会在半威迫下开门。最后的大门要求众人给他看不见的“让人感动的宝物”，在阿利斯用奥卡利那笛吹出收获祭之歌后，最后的门终于打开了。在顶层见到了一位老人，他什么也不说就将“盗贼之心得”交给众人，里面写着“注意秘道与暗语”和“注意一秒，意外终生”两句话。老人还叫阿利斯阅读馆内的书，最后让他们将“盗贼心得”带到莉芝亚村，便可取回丢失的东西。将“盗贼之心得”给莉芝亚村的酒保看，他就会给众人“公会之证”，再进入后面的盗贼市场，找出被盗的道具后就可以了。在入口右边的摊位内，有小贩在卖白龙之翼，只要将“公会之证”给他看，再报出“兰渣斯的基利”的名号后，就可以拿回白龙之翼了。

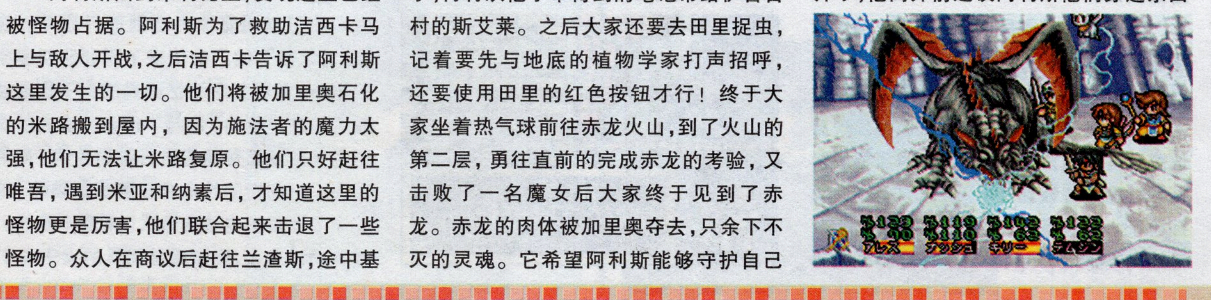


在离开市场时，魔女罗尔丝的声音被拿璐认出。虽然魔女没有认出大家，但大家听说赤龙会有麻烦时都忧心忡忡。被罗尔丝抢走的小女孩的爷爷决心帮助大家，他指示大家只有懂得飞行才能进入赤龙之洞穴。大家到市场左边找到一位男子，再将从他手中得到的笔记带给伊鲁古村的斯艾莱。之后大家还要去田里捉虫，记着要先与地底的植物学家打声招呼，还要使用田里的红色按钮才行！终于大家坐着热气球前往赤龙火山，到了火山的第二层，勇往直前的完成赤龙的考验，又击败了一名魔女后大家终于见到了赤龙。赤龙的肉体被加里奥夺去，只余下不灭的灵魂。它希望阿利斯能够守护自己心爱的东西，消灭邪恶的力量，并且实现戴尔与雅典娜梦寐以求的世界。在赤龙将自己的力量和宝物赤龙之盾交给阿利斯后，大家乘坐热气球离开了。

大家本来想去伊鲁古，但天不遂人愿，热气球落在了莉芝亚村。在尼古的指示下与酒吧内的酒保对话，之后再将赤龙的事告诉尼古，然后前往斯特治斯，那里通到利多村，青龙神殿就在那里。进入村后搭乘小船，在和村长交谈后，众人答应替村民消灭在村东的洞穴内的怪物，令大地之歌回复原状。在村内的东边，与里面有音符的小屋中的女孩谈话，她就会给众人带路进入迷宫。在迷宫的深处，众人终于发现风的出口是令风声变怪的原因，当基利把旁边的石块放进出口，奇怪的声音就消失了。很快大家了解到召唤青龙的条件是在举行祭典时，一对相爱的人到北边的湖前歌唱，这样可使隐藏着的青龙神殿露出。大家的几对组合都以失败告终，只有阿利斯的笛声和身处异地的露娜的歌声使青龙神殿升出水面。大家进神殿后见到了与赤龙相同命运的青龙，在与青龙交谈一番并得到青龙之兜后，怀着消灭加里奥的心愿，阿利斯他们离开了青龙之殿。

想见到东边的黑龙只有穿过泰姆鲁山道，魔女西露比亚的拦截还是没能挡住阿利斯他们，在战斗中一对男女箭手帮了冒险者们的大忙。在进入泰姆鲁后，大家又遇到了尼古，尼古提议由他和阿利斯两人拜访发明家玛伊度来取得新的飞行道具。途中尼古再次询问阿利斯为什么要成为龙战士。尼古还说每个人都有其潜在力量，为了保护别人，即使没有龙战士的力量也能成功，只是阿利斯对这番话不太明白。他们来到了村北面的玛伊度塔，按照“星星、太阳、星球、月亮”的顺序就可以进入塔的第二层的其它通道，再经过迷宫中的水管，他们见到了玛伊度。听了他们的经历后，尼古的老朋友玛伊度就答应了他们的要求。

返回泰姆鲁后，喜欢流浪的尼古又离开了，他离开前建议阿利斯他们穿过东面










的迷宫森林去寻找黑龙。阿利斯在广场见到了之前帮助过众人的两位箭手，男的叫泰姆治，女的叫比利亚。战胜泰姆治后他会承认阿利斯是勇士，并将龙首饰“勇气之证”交给阿利斯。在二人离开后众人发现这个宝物与黑龙有关，因此他们马上追去。在“魔法之森”内，众人被草原之民带到草民之村拜奥，在那里他们见到了草民族长泰姆治。暗之歌姬的侵袭让冒险者们倒下了好几位，愤怒的泰姆治立即出发找魔女算帐，众人在与长老谈话后也前往东边的黑龙岩。黑龙岩的入口就在长老帐篷的右边，众人追到了泰姆治，大家决定一起前进。

在黑龙岩的深处，黑龙在向冒险者呼唤，它要求阿利斯消灭其被暗之歌姬控制的肉体。它还说只要阿利斯穿上黑龙力量的结晶“黑龙之铠”，凭着自己的正义之心令铠甲发放光芒，就能够成为龙战士。大家走到黑龙岩顶层时，露娜在阿利斯眼前出现了，但她已被魔法皇帝洗脑，而魔法皇帝也在她身后出现，指使她唱出诅咒之歌，使众人无法行动。无计可施的阿利斯只有一遍遍的大叫露娜的名字。露娜在阿利斯的呼唤下恢复了一些原本的意识，但阿利斯身上没有任何力量，无法救出露娜。这时，已完全被魔法皇帝控制的黑龙冲了过来，不愿独自逃生的阿利斯激发出黑龙之铠的光芒。刹那间，阿利斯变成了龙战士，击退了黑龙。魔法皇帝放走了其他歌姬，和阿利斯约定在边境的机械城见面，然后他带着露娜和黑龙走了。

阿利斯他们只有返回村内，虽然大家都知道露娜成为了暗之歌姬，但大家也明白她是被加里奥操纵的。只是加里奥实在是太强大了，众人真有些无可奈何。当众人谈到加里奥约众人到边境的机械城时，尼古从帐篷外面进来了。原来四海为家的尼古竟是泰姆治的师傅，他令泰姆治由坏人变成好人，也使泰姆治的箭术成为草原第一。尼古是来告诉大家飞船即将完成，他叫大家先到玛伊度那里，第二天便能够出发了。大家到了玛伊度塔等待飞船的完成，可谁都没想到原来纳素是魔法皇帝的间谍，她不但将这里的情况报知了魔法皇帝，还引来魔女破坏了飞船的引擎。众人对她的背叛感到失望极了，她最后与魔女一同离开了。引擎被破坏，若要维修的话就会费大量时间，不过只要有新的引擎替换，就不需大量时间了。冒险者们想起来以前用过的气球也装有引擎。于是众人便决定回莉芝亚村找到气球，顺道再补给一些必需品。

在莉芝亚的盗贼市场，与右上角的商人谈话，他会说气球并不是众人的，而是发明家“斯艾莱”所有的，所以大家只有用一大笔钱把它买下来。回塔将引擎交给“玛伊度”，他便着手于引擎安装的工作。众人又再在房中闲谈等待，基利与洁西卡都很憎恨纳素，但米亚则认为她并不是存心出卖众人的，也许有什么理由才这么做。不久，安装引擎的工作完成了，玛伊度说此引擎比想像中的性能还要好，这次真的可以向边境出发了。众人坚定的信念和充满热血的举动，令玛伊度回想起以前的尼古，当年他们也是这样子的呢。不一会，众人也已见到机械城，可是当大家飞近时，飞船却好象发生了碰撞，剧烈的震动起来，看来是由于机械城被强大的魔力结界保护着吧，众人从飞船上见到附近有一个村庄，便决定先降落在那里，然后再观察有没有其他通往城内的道路，虽然明知道这必定是魔族的村庄，但也没有其他办法，只好这么做。

众人进入村内唯一的民家，但里面没有人，只有怪物们在走廊里走来走去。冒险者们在小心翼翼地进入后与左上方的怪物谈话，它说村内的怪物被魔法皇帝捉去建造城堡了，只因它有治病的能力，所以免受苦劳。它许诺冒险者们在有需要时可以找它帮忙，看来怪物也不都是坏东西。屋内右上角是通向其它地方的出口，众人进去后在迷宫的深处听到了惨叫声，大家回头一看，见到一只怪物欺负另一只怪物，完全不理会对方的身体状况。阿利斯路见不平，准备拔刀相助。虽然基利认为这样做会暴露大家，失去潜入的意义，但大家又怎能见死不救？众人及时救出弱者并帮他回复体力，这怪物真想不到一向视为恐怖的人类中，也有好的群体，简直比它的同胞都强。众人虽然马上上路，但魔女已经看到了这些。众人在迷宫的深处正前进着，基利忽然闻到奇怪的气味，大家眼前突然一黑，只听到米亚及洁西卡大叫起来，原来她们被魔女捉走了，并被魔女用结界束缚起来。魔女以她们作为人质，要挟阿利斯与基利二人互相残杀，开始二人没有尽力去打，结果被狡猾的魔女看出。这时基利放弃战斗，说不值得为她们自相残杀，而且阿利斯是龙战士，自己和阿利斯拼杀也是死路一条。此时大家都说基利没有勇气，对洁西卡没有感情。魔女对大家的内变反而显得非常意外，正准备亲自出手攻击阿利斯时，米亚及洁西卡的束缚已被拿璐偷偷解除，原来基利之前的一番话只是用来引开魔女的注意和施延时间。没有人质的魔女气急败坏的亲自冲了上来，向众人发起攻击。经过一场战斗，阿利斯他们战胜了魔女，只是被她逃掉了。洁西卡对基利的计策暗暗另眼相看，心中情意更浓。大



家又继续踏上了冒险的征途。

离开矿山后，就可以看到鲁尔多村和加地以村，由于打不开鲁尔多村的大门，所以只有先进入加地以村。进入后大家见到菲丝亚在里面，并且她欢迎大家来到魔族之村加地以，原来这里也是雅典娜的神殿，而菲丝亚在这里等众人就是要将进入鲁尔多村的方法告诉大家。由于鲁尔多村非常坚固，谁都硬闯不进去。但村的正门的右边有一道秘门，只要说出暗语便可进入。洁西卡问菲丝亚为何帮忙，她说并不同意姐姐西露比亚的魔族无论用什么手段都可以的观点，她自己认为雅典娜的力量不应该以这样的方式来取得，应该会有其他方法的。这也是因为看到众人的冒险经历，才让菲丝亚自己的想法改变的。虽不知是真是假，但菲丝亚将暗语“绿之大地”告诉了众人。最后菲丝亚问大家，可以信赖的力量是一个人的力量还是所有人的力量？她还说相信她的诚意与否全是众人的自由，若众人成为魔族的敌人的话，正确的便是西露比亚，到时菲丝亚也会加入战斗，为了再次取回绿之大地而战。说完菲丝亚离开了，洁西卡首先表示会相信她，米亚也并不认为魔族全都是坏人，因为人类也有好坏之分，魔族应该也是这样吧。

在鲁尔多村右边说出暗语，想不到秘道真的打开了，看来人类居住的绿之大地是让魔族这样渴望啊。塔的高层是魔导研究室，一个叫做巴泰利的研究者向大家说道：“哈哈，你们可真是运气好啊，可以与我发明的魔道机械动兵器战斗，她会让你们知道什么是真正的恐怖，哈哈哈，她的名字叫纳素”。听到此名字后，众人觉得十分惊讶。纳素跳出来向众人说当初不听其忠告，来到这里实在是太愚蠢了。穿上了奇怪铠甲的纳素说自己的魔力增加了好几倍，但只要大家投降，就可以保证他们没有生命危险，她说这是大家最好的选择。大家当然不为所动，更不会屈服。纳素知道无法说服众人后，轻轻一施魔法就让众人动弹不得，她只是希望众人真的投降，所以并不下杀手。这时惟独没







被麻痹的米亚立即走到纳素面前，给她一记耳光令纳素清醒了起来。纳素对米亚的正义质问无言以对，被米亚感动后觉得自己做错了，她觉得让自己心中最重要的人失望，实在罪不可恕。这时巴泰利意图再控制纳素，但被纳素顽强抵抗，最后纳素将巴泰利推下高塔，同时自己身上的铠甲也自动解除了。见到纳素摆脱了魔族的控制，众人马上就原谅了她。但是即使纳素回复正常，对加里奥的实力也没有丝毫影响，因为魔法皇帝施延时间的目的已经达到，而在已经没有人能够阻止机械的起动了。能够来到这里的阿利斯固然勇气可嘉，不过似乎为时已晚。阿利斯叫加里奥放走露娜，但她现在已经沉睡，到下次醒来的时间，就是回复本来的面貌的时间，到时就不会再与众人相会了。加里奥在众人面前，将机械城的真面目展示出来，原来机械塔即将升空。于是阿利斯他们准备马上返回飞船追击机械塔，当大家走到机械城城门正要离开时，巴泰利又跳了出来，亲自指挥魔族机动兵器向大家发起进攻。没多久大家就击败了它们，由于时间紧迫，大家赶紧离开了这里。

坐在飞船上众人追到了机械塔，可是还是没有方法对付机械塔。这时基利提议用“山贼战法”，“山贼战法”就是有勇无谋地撞向机械塔，而在魔法结界的保护下，当然没有任何作用。大家真想不到加里奥为了追求强大的力量，竟然以雅典娜为目标，还造出这样强大的机械。这时米亚灵机一动，想到机械塔飞行的目的地是应是女神之塔，因为制造机械塔出来的目的，就是要对抗身处于女神之塔的雅典娜，如果是这样话，大家应立即前往唯吾，与尼美尼亚商量在唯吾迎击机械塔的事。她说的很有道理，于是大家飞到唯吾的魔法公会，米亚直接地向母亲要求准许她进入银之塔。也许那里能够阻止机械塔，再考虑到人民的利益，尼美尼亚一口答应了。她称赞自己的女儿强了不少，鼓励她要为保护对自己重要的人而战。沿尼美尼亚左边的通道，入门后与守卫谈话，守卫就会开始疏散人民的工作。米亚站在门前，说出暗语，便能够进入唯吾内部，将整个魔法都市控制起来。不久之后，听到尼美尼亚关于市民已经疏散的消息，米亚就可毫无牵挂地要求众人齐心合力迎击机械塔。米亚还没出手时，机械塔竟先发制人，抢先攻击魔法都市。受到破坏的唯吾从空中坠下，幸好众人没有受伤，但机械塔的魔法结界也消失了，真正的战斗现在开始了。大家先找尼美尼亚谈谈，然后使用白龙之翼就可以进入塔内冒险了。

在“黑花大道”的左面可找到尼美尼亚，虽然米亚对唯吾被破坏感到十分内疚，但尼美尼亚却安慰众人：没有了魔法都市并不代表全人类失败了，只要重建魔法都市唯吾就行了，大家不用内疚。众人调整心情，整理好装备，离开米利比亚便可到机械塔冒险。站在机械城前面的冒险者们，在这么近距离下看着机械城都觉得十分壮观。这时怪物们源源不断地从城内冲出来，让大家杀不进去。幸好泰姆治和比利亚赶到了，乱箭齐发帮助大家将怪物们消灭。他们是为了答谢阿利斯们在草原时的帮忙特意赶来助阵的，众人终于可以进入塔内了。进入塔后不久，众人见到白龙被困在机械之中，看来龙的力量就是机械塔动力的来源。众人义愤填膺，纷纷表示绝不能饶了加里奥，幸好在刚才与唯吾的一战，应该已用完了机械塔的力量，所以不用担心。为救出龙及雅典娜，众人继续向内部进发，途中也见到了其他三条龙。最后到了出口，那里竟然是一个庭园，庭园的景致安逸和谐，完全感觉不到杀气。与里面的妖精谈话才得知它们全都是被加里奥救出的，让众人一时感到非常矛盾。再前进就是塔的动力部，在最上层众人发现一道打不开的门，米亚发现此门被强力的魔法封印，即使基利使尽法子也打不开。这时阿利斯只好鼓励大家不要放弃，再想办法。想不到援兵真的出现，她就是菲丝亚。菲丝亚走到门前，众人发现她身负重伤，洁西卡欲替她治疗时，却被她拒绝了，她说大家的任务更为重要，用不着为她的伤耽误时间。她念过





暗语后，通往魔法皇帝宝座的门便打开，而露娜也在里面。拿璐问菲丝亚为何要一再帮助大家，她说道："魔族原本希望能在绿之大地上生活，所以才依靠加里奥的力量与他合作，但他没有作出任何承诺，反而变成了魔族的统治者。假如他利用了被女神雅典娜舍弃的魔族来达到自己的私欲，也没有人能揭穿他。现在魔族只有相信加里奥才能令魔族得以延续，只要加里奥得到了雅典娜的力量后，便能够实现愿望。所以魔族直到现在仍然与他合作，帮助他得到雅典娜的力量。可是，事实并不是如此，他真正的目的是……"正当菲丝亚说出加里奥的真正目的时，两名魔女出现了。菲丝亚希望说服她们别再帮助加里奥，她认为真正替魔族设想的应该是雅典娜才对。两名魔女毫不理会菲丝亚的言语，只是想着攻击众人，但菲丝亚挡在她们面前，让众人尽快救出雅典娜，毁灭加里奥的欲望，于是大家马上进了门。

阿利斯一见到露娜在房内急忙上前相救，但加里奥突然出现并与众人发生战斗。在消灭了加里奥后，大家以为一切都结束了。阿利斯走上楼梯想救走露娜，但她的神情十分奇怪，她向阿利斯作最后的告别后化身为雅典娜。四周交织的雷电挡着阿利斯的去路，雅典娜令女神之塔升起。这时加里奥又出现了，原来刚才被打倒的只是他的替身。阿利斯这才发现露娜其实是雅典娜转世，不过她的力量已被加里奥控制了，她放出雷电来攻击大家。被雷电击中的阿利斯不支倒地，昏昏沉沉中阿利斯听到雅典娜的呼唤，他才明白真正的力量源于他和露娜之间……

阿利斯从睡梦中醒来，他使大家振作后准备再次出征加里奥。此时，尼古来到大家面前。他询问众人有无勇气打败拥有雅典娜力量的加里奥，阿利斯他们自然勇气百倍。然后尼古叫大家跟着他使用白龙之翼返回一切还没开始的地方，瞬间大家来到了戴尔的墓前，尼古要将雅典娜转生的事实告知众人。原来能力非凡的尼古就是戴尔，他没有将此事告诉任何人。那时他以自己的意愿选择了与雅典娜相同命运的道路，结果二人也失去了所有魔力，他还决定与雅典娜一起，向她心中的希望之路前进。而作为龙战士的戴尔，已经在当时死去了。尼古从未对以前所做的事后悔，不过现在加里奥又再次唤醒女神，应该说是他想成为神，而能够阻止加里奥这样做的，就只有当年雅典娜寄以厚望的阿利斯。接着尼古叫阿利斯拔出墓上的剑，他说龙战士并非只是雅典娜的守护者，而是所有生物的代表者，只要真心想着露娜及全人类，一定能够成为真正的龙战士的。阿利斯回想起自己和露娜在墓前的往事，不禁热血沸腾，一下将剑拔了出来，终于成为了真正的龙战士。这时拿璐胸中蕴藏的力量爆发了，它成为了巨龙，和阿利斯带着大家去营救雅典娜。

众人骑在拿璐背上，不消一会儿便到达了魔法都市"雅典娜"，于是大家开始了最后的冒险。进入迷宫后，就见到了雅典娜，她准备逃走，还叫众人也一起逃走。大家认定了眼前的不是真雅典娜，历尽艰辛上到第六层见到魔女罗尔丝，将她击败后大家进入塔的内部。有一个声音叫众人若要找出前进的道路，就要记起与龙会面时的回忆。所以只要阿利斯依着会见龙的次序，去弄熄房内的灯就行了。次序是"右下的白色→左下的红色→左上的青色→右上的黑色"，只要一走到灯之上就会熄灭，然后便可进入中央的楼梯。到达上层，先进入上方白色的传送点，然后来到一个十字型的五个传送点，记住千万不要进入中央的那个传送点，只要在十字型的五个传送点内，一直按照"白→红→蓝→黑"的次序就可到达上层。接着再按"白→红→蓝→黑"的次序进入传送点，在取得宝箱的同时关掉宝箱旁边的灯，就可以继续前进。最后也是按照"白→红→蓝→黑"的老顺序开灯，只是这层的地方较大而已。



向上层进发没多久之后，众人遇到了魔女西露比亚。她对加里奥忠心耿耿，即使战死也在所不惜。众人见说不动她只有和她交战了。西露比亚的魔法非常可怕，在大家每人的面前都出现了另一个自己，那是自己的心魔。在大家心智混乱之时，露娜的声音突然响起，她令众人摆脱了各自的心魔，恢复正常的众人消灭了西露比亚。大家明白她也只是为了自己所爱的男人而战，因而觉得有点悲哀。前面就是加里奥及雅典娜，他正想要消灭雅典娜的肉体及灵魂，将神的力量永远据为己有。阿利斯和加里奥激烈的辩论着，当阿利斯认为人类自己的力量和创造未来的力量会令世界美好时，加里奥狂笑不已："你们真是痴人说梦，若真是这样，就把你们的力量显示出来，看看是神还是人去支配世界！！！"。

最后的大战开始了……

加里奥终于败在自己未见过的力量下，就像当年尼古走向雅典娜时的情况重现一样。"神是存在的！在万物之中，在每一个人的心中，虽然并不实在，但却在众人生命之中……"雅典娜的声音在加里奥耳边萦绕，他缓缓倒下了。

看着当年四英雄之一的加里奥终于倒下，喘息不已的阿利斯回过神来，"我来救你了，露娜！"他立即冲了上去。

"轰"一条雷柱挡住了阿利斯。

"不许人类进入我的圣域！"

"露……露娜……"

"我是雅典娜！是这个世界上独一无二的女神！进入我圣域的人类，这并不是你们应来的地方，快点离开吧！令神发怒的后果只有灭亡！"

阿利斯决心要带着露娜回到布鲁古村，他不顾一切的冲了上去……

"污染圣域的人立即离开！"

"别与我作对，龙战士！你是神的使者，必需服从我的命令！"

"别过来！违背神的意志是愚蠢的行为！"









"快走，龙战士！听不到神的命令吗？"

雅典娜说话的同时，雷柱不断地击在阿利斯身上。

"现在我能够回答了……白龙所问的问题……"

"别过来！你想怎么样？"

"我不会选择的……如果要我救其中一方而放弃另一方，我是绝对不会那样做的！"

"人类不许过来！"

"什么也不舍弃……什么也不伤害……无论是露娜你还是整个世界，我都会帮助的！"

阿利斯顶着雷电的攻击，终于以行动解答了一直以来在他脑海中的问题。

"再接近的话，你也会像戴尔一样，失去所有魔力的！为了神而失去保护我的力量……这样也可以吗？阿利斯！"

"不，不是神！是为了生存在这个世界上的所有人……以及为了保护你……龙战士的力量是因此存在的！"

"为什么？阿利斯……"

"露娜！一起回布鲁古村吧！"

"不，即使打倒加里奥，但也不能阻止这个魔法都市雅典娜的机能运转，再这样吸收魔力的话，世界上的所有东西都会成为死之沙漠的。不过，若我消失的话，失去了目标的力量就会流失，这个都市就会成为积聚毁灭力量的炸弹……"

"露娜……"

"对不起！阿利斯！"

"我不想连累你们，所以……"

"我不会放弃的！所以露娜你也不可以放弃！相信我们的力量吧，露娜！把希望交给我们的未来吧……"

阿利斯的话逐渐令露娜回复了本来的意识。

"……"

"集合二人的力量，定能打开新的道路！"

"不要……别过来，阿利斯！"

"露娜……以后我们一定能够在一起的！现在是这样，永远也是这样！"

"阿利斯……"

露娜又回到了阿利斯的怀抱中。但是，随着露娜的离开，魔力开始逆流，众人只好离开。拿璐总算载着众人平安的出来了，但是阿利斯和露娜却没有出来，难道他们为世界牺牲了吗……

突然，世界变成了绿之大地，阿利斯抱着露娜从天而降，众人喜极而泣互相拥抱后回到米利比亚……

结 局

自从踏上冒险的旅途以来，很久也没有这样开心的时刻了，阿利斯和老朋友们在米利比亚欢聚一堂，热闹非凡。洁西卡与基利去看看被石化的米路恢复没有，米亚与纳素则去找尼美尼亚谈谈重建唯吾的事，剩下阿利斯与露娜去探望老朋友拉姆斯。走进店铺，见到拉姆斯仍是精神地打理店铺，众人会面时不断地谈及往事，拉姆斯拜托阿利斯回布鲁古时，要代他向众人问好。走入米路的办公室，见到基利好像不愿见米路，原来他怕米路不喜欢他山贼的身份，与其女儿不配。幸好当米路知道基利保护世界有功，便答应基利与洁西卡交往，让基利大喜过望。至于米亚与纳素方面，在与尼美尼亚见面时，她谢过纳素为魔法公会和米亚作的贡献，更委任米亚为魔法公会正式的主持人。阿利斯二人准备返回布鲁古村时，菲丝亚出现在众人眼前。她代表魔族说会相信女神雅典娜，因为雅典娜以人类的身份去面对未来，而菲丝亚只是生活在绿色大地中的人……说到这里，露娜问她以后的打算，她说要到无人认识自己的远方，等待未来的来临，然后便与二人道别，大家也相信美好的未来将会降临。他们来到码头见到了尼古，他带他们返回了布鲁古村。阿利斯一时脱口而出叫了戴尔，但尼古淡淡的说这个名字已经随英雄时代消失了，他鼓励阿利斯要成为创造历史的无名英雄。之后大家谈到了加里奥，尼古认为他并没有背弃自己的信念，这也是男人的生存方式……

分别时尼古对阿利斯和露娜说："美好的未来是属于你们的！现在，你们的旅程才刚刚开始……"(完)

















重庆仙童电玩

http://www.xtgame.net
详细目录请浏览本店网页或来信免费索取

邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。邮购地址：**重庆市渝中区邹容路 33 号** 邮编：400010 电话：023－63741116 传真：023－63741116 收信(款)人：仙童电玩

八成新 PS 套机型号：5501、1001、5903 价格：400 元
八成新 PS 套机型号：7501、9002、7002 价格：450 元

九成新 PS ONE 套机 500 元
九成新 DC 机套机 600 元

送双手柄、AV 线、电源
保修三个月，免邮费

全新 PS ONE102(电源＋AV 线＋原装振动手柄)720 元/台
全新 PS ONE103(电源＋AV 线＋原装振动手柄)735 元/台
PS Ⅱ30000(电源＋AV 线＋PS Ⅱ原装振动手柄＋改机＋DVD 引导碟)2550 元/套
PS Ⅱ30006(AV 线＋PS Ⅱ原装振动手柄＋改机＋DVD 引导碟)2530 元/套
DC 欧版(电源线＋AV 线＋原装手柄)830 元/套　DC 美版(电源＋AV 线＋原装手柄)900 元/套

GBA：520 元/台
PS 全新原装光头 215 元/个，免邮费

GBA 卡		炸弹人Ⅱ	70 元	古惑狼	70 元	带灯放大镜	25 元	PS 2M 透明记忆卡	30 元	PS Ⅱ竖支架	25 元
魔法假日	70 元	超级玛利	50 元	怪物公司	65 元	透明指套	25 元	PS 原装记忆卡	40 元	PS Ⅱ专用电源	55 元
恶魔城(中文)	70 元	超级玛利Ⅱ	50 元	足球小将	70 元	软指套	25 元	北通方向盘	150 元	PS Ⅱ特制大电源	
黄金太阳	70 元	玛利赛车	50 元	J 联盟足球Ⅱ	70 元	耳机 3 合 1	20 元	北通飞行摇杆	130 元	(200W)	100 元
皇家骑士团	70 元	快打旋风	50 元	火焰纹章	70 元	聪明卡(全套、64M)	470 元	格斗摇杆	100 元	PS Ⅱ VGA BOX	310 元
坏玛莉	70 元	风之少年	50 元	光明之魂	70 元	GBA 卡盒(3 个/套)	10 元	PS 震动吉它	150 元	**DC 配件**	
三国志	70 元	沙罗曼蛇	65 元	**GBA 配件**		GBA 包	15 元	PS 退膛枪	150 元	DC 原装手柄	95 元
机战 A(中文)	70 元	日本战机	65 元	充电器	25 元	GBA 收音机	25 元	PS 制转	25 元	DC 原装记忆卡	110 元
拳皇	70 元	成龙	65 元	保护镜面	10 元	GBA 配件 8 合 1	50 元	PS 金手指	25 元	DC 原装震动包	120 元
街霸	70 元	龙战士Ⅱ	70 元	双头对战线	25 元	**PS、PS Ⅱ配件**		PS 组装四分插	50 元	DC VGA BOX	65 元
烈火之焰	70 元	GTA 赛车	60 元	GBA 四光头对战线	30 元	PS 原装手柄	33 元	PS 原装四分插	100 元	DC 组装震动包	35 元
克鲁尼克大冒险 2	70 元	机动天使	70 元	白光灯	15 元	PS 组装手柄	15 元	PS ONE 专用金手指	60 元	DC 组装手柄	40 元
冬季滑雪	70 元	实况足球 GBA	80 元	青光灯	20 元	PS 原装振动手柄	65 元	PS AV 线	15 元	DC 2M 记忆卡	40 元
音速小子	70 元	洛克人终极版	80 元	伸缩灯	30 元	PS ONE 原装振动手		PS S 端子线	15 元	DC 4M 记忆卡	50 元
哈利·波特	70 元	网球王子	80 元	可调灯	30 元	柄	75 元	PS 跳舞手柄	40 元	DC 原装枪	250 元
铁拳	70 元	GT Ⅱ	80 元	GBA 大卡盒	.20 元	PS 组装记忆卡	10 元	PS Ⅱ原装记忆卡	170 元	DC AV 线	15 元
雷龙	70 元	头文字 D	80 元	腰盒	15 元	PS 透明记忆卡	20 元	PS Ⅱ原装震动手柄	200 元	DC 专用电源	20 元

PS 碟：4 元/张，PS Ⅱ、DC 仿原版纯黑碟 12 元/张，金碟 5 元/张，PS ⅡDVD 碟 12 元/张。5 张起邮，免邮费。

RPG 类
最终幻想 4,5,6(3CD)
最终幻想 7(3CD)
最终幻想 8(4CD)
最终幻想 9(4CD)
时空之轮
时空之旅(2CD)
寄生前夜(中文版,2CD)
寄生前夜 2(2CD)
异度装甲(2CD)
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙 7(2CD)
星之海洋(2CD)
北欧女神(2CD)
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说(4CD)
妖精战士 2
妖精战士 3(2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
屠龙战记(2CD)
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士(2CD)
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来
海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷(4CD)
射雕英雄传(全中文)
火魅子传(3CD)
格兰蒂亚 2(2CD)
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
真女神转生
数码暴龙
罗浮宫
银河列车 999
数码暴龙之最后胜利

AVG 类
哈利·波特
幻影猎人
生化危机(2CD)
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
恐怖反应 2 代(4CD)
沉寂之丘
吸血迷城(2CD)
阿空加瓜(2CD)
黑色十字架(2CD)
影牢/苍魔灯
心跳回忆－暑假之舞(2CD)
心跳回忆 2(5CD)
胸骚预感
同级生 2
午夜回声
雇佣兵
逮捕令(2CD)
野兽兵团
鬼屋魔影
魔法精灵
东方快车杀人事件(4CD)
古堡屠龙
召唤之夜
逢魔之时

SLG 类
机器人大战 S
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F(完结篇)
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望(2CD)
攻略指令书
圣战士
高达 GF(3CD)
宇宙战舰(3CD)
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5(2CD)
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒(2CD)
便利店
铁路大享
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4(2CD)
文明 2
封神演义
西游记
秦始皇帝(全中文)
三国志 4(全中文)
三国志 5(全中文)
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
青之 6 号(2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务 2
大航海时代 2
三国志 3
高达 G 世纪 IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻
太空战队
百变孙悟空

STG.ACT 类
洛克人 X6
怪物公司
秘宝
枪神 3
黑超特警组
时空枪手 2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1,2,3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备(2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2
东巴 2
泰山
小泰山
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1＋2(2CD)
战神
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
龙争虎斗 2
女剑士
骷髅头大战 2
星战前传
星球大战
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
百事起人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵(2CD)
杀掳夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2(2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车(2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
007－明日帝国
007－黑日危机
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3(2CD)
时空枪手
最高力量
轰天炮 1＋2
雷鸟 5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945 Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
太郎冒险
恶魔城历代记
古惑狼俱乐部
特种部队 2
海贼团
古惑狼俱乐部
特种部队
雷曼 1 代

FTG 类
SNK VS CAPCOM
刀魂
铁拳/铁拳 2
铁拳 3/拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院(2CD)
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
豪血寺一族 2
高达对战
侏罗纪公园 4
X－man
蝙蝠侠
女皇密令

SPT、RAC、其它类
实况足球 **2002**
NBA2002
J 联盟 2002
98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000(中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2(2CD)
山脊赛车 3
R4
F1 赛车
V 拉力 2
车神
车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
跳舞台加强版
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
极限运动
强力扣杀 3
99 泡泡龙
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
徐徐大作战 3
铃木爆发
炸弹人
电车 G02
南梦宫合集注
头文字 D
越野电单车
保时捷
J 联盟 2001
实况甲 A 俱乐部(中文)
国际网球
高尔夫
新拉力赛车

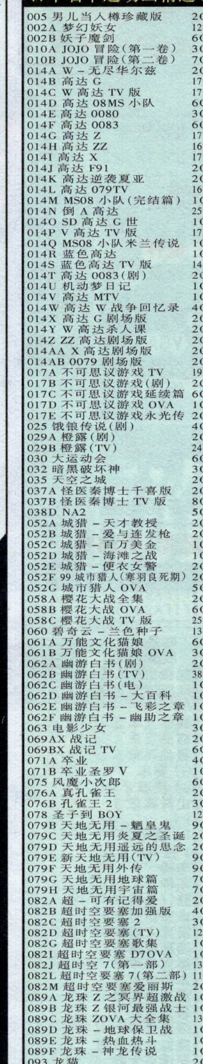
注意 ❶本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。❷本店会对发出的商品进行检查。❸如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。❹**请邮购的朋友详填写自己的地址和邮编**。　投诉热线：023－63741116











中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合 www.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新

寻求各地经销商批发热线:(028) 3360988 欢迎浏览中国火星游戏网 E-mail:MARSGAME@263.NET

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,DVD25 元/张,音乐 CD8 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种) 邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 特别注意:邮购请注书目名称编号即可,如仍写不下,请来信,来电告之 门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D6－D5 门市部电话:028－5230945 分店地址:成都市花圃路城隍庙电脑城一楼 4 号'火星数码' 电话:028－2902219 邮购查询热线:028－3360988 广州批发热线:013908178022(仅限批发)

邮购赠品:凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八项链一条. 注:邮购货源备注(电子邮件来信. 来电告之. 节目名称可用编号代替)

日本名卡通动画精选(全彩面,特价:4 元/片,继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变

编号 名称	片数
005 男儿当入樽珍藏版	2CD
002A 梦幻妖女	12CD
002B 妖子魔剑	6CD
010A JOJO 冒险(第一卷)	3CD
010B JOJO 冒险(第二卷)	7CD
014A W－无尽华尔兹	2CD
014B 高达 G	17CD
014C W 高达 TV 版	17CD
014D 高达 08MS 小队	6CD
014E 高达 0080	3CD
014F 高达 0083	6CD
014G 高达 Z	17CD
014H 高达 ZZ	16CD
014I 高达 X	17CD
014J 高达 F91	2CD
014K 高达逆袭夏亚	2CD
014L 高达 079TV	16CD
014M MS08 小队(完结篇)	1CD
014N 倒 A 高达	25CD
014O SD 高达 G 世	1CD
014P V 高达 TV 版	17CD
014Q MS08 小队米兰传说	1CD
014R 蓝色高达	1CD
014S 蓝色高达 TV 版	14CD
014T 高达 0083(剧)	2CD
014U 机动梦日记	1CD
014V 高达 MTV	1CD
014W 高达 W 战争回忆录	4CD
014X 高达 G 剧场版	2CD
014Y W 高达杀人课	2CD
014Z ZZ 高达剧场版	2CD
014AA X 高达剧场版	2CD
014AB 0079 剧场版	2CD
017A 不可思议游戏 TV	19CD
017B 不可思议游戏(剧)	2CD
017C 不可思议游戏延续篇	6CD
017D 不可思议游戏 OVA	1CD
017E 不可思议游戏永光传	2CD
025 饿狼传说(剧)	4CD
029A 橙露(剧)	2CD
029B 橙露(TV)	24CD
030 大运动会	6CD
032 暗黑破坏神	3CD
035 天空之城	2CD
037A 怪医秦博士千喜版	2CD
037B 怪医秦博士 TV 版	8CD
038D NA2	5CD
052A 城猎－天才教授	2CD
052B 城猎－爱与连发枪	2CD
052C 城猎－百万美金	1CD
052D 城猎－海滩之战	1CD
052E 城猎－便衣女警	2CD
052F 99 城市猎人(寒羽良死期)	2CD
052G 城市猎人 OVA	5CD
058A 樱花大战全集	2CD
058B 樱花大战 OVA	6CD
058C 樱花大战 TV 版	25CD
060 碧奇云－兰色种子	13CD
061A 万能文化猫娘	6CD
061B 万能文化猫娘 OVA	3CD
062A 幽游白书(剧)	2CD
062B 幽游白书(TV)	38CD
062C 幽游白书(电)	1CD
062D 幽游白书－大百科	1CD
062E 幽游白书－飞彩之章	1CD
062F 幽游白书－幽助之章	1CD
063 电影少女	3CD
069AX 战记	2CD
069BX 战记 TV	6CD
071A 卒业	4CD
071B 卒业圣罗 V	1CD
075 风魔小次郎	6CD
076A 真孔雀王	2CD
076B 孔雀王 2	3CD
078 圣子到 BOY	12CD
079B 天地无用－魎皇鬼	9CD
079C 天地无用炎夏之圣诞	2CD
079D 天地无用遥远的思念	2CD
079E 新天地无用(TV)	9CD
079F 天地无用外传	9CD
079G 天地无用地球篇	7CD
079H 天地无用宇宙篇	7CD
082A 超－可有记得爱	2CD
082B 超时空要塞加强版	4CD
082C 超时空要塞 2	3CD
082D 超时空要塞(TV)	12CD
082G 超时空要塞歌集	1CD
082I 超时空要塞 D7OVA	1CD
082J 超时空 7(第一部)	13CD
082L 超时空要塞 7(第二部)	11CD
082M 超时空要塞爱丽斯	2CD
089A 龙珠 Z 之冥界超激战	1CD
089B 龙珠 Z 银河最强战士	1CD
089C 龙珠 ZOVA 大全集	13CD
089D 龙珠－地球保卫战	1CD
089E 龙珠－热血热斗	1CD
089F 龙珠－神龙传说	1CD
093 龙猫	2CD
095 斗神传	2CD
099 百变狸猫	2CD
103 圣传	2CD
105A 我的爱神	3CD
105B 幸运 Q 版我的爱神	6CD
105C 幸运女神 2000(剧)	2CD
106 风之谷	2CD

编号 名称	片数
107A 3＊3 只眼(一)	4CD
107B 3＊3 只眼(二)	3CD
110 魔女宅急变	2CD
111A 魔剑美神第一卷	2CD
111B 秀逗魔道士第一部	9CD
111C 秀逗魔道士第二部	13CD
111D 秀逗魔道士第三部	9CD
111E 秀逗魔道士第二卷	2CD
111F 秀逗魔道士剧场版	4CD
113 阿尔斯兰战记	4CD
115A 相聚一刻 TV	32CD
115B 相聚一刻岛外篇	1CD
118A 新世纪福音战士 TV	13CD
118B 新世纪剧场版	4CD
121 超魔神英雄传	25CD
123A 浪客剑心特别版	1CD
123B 浪客剑心 TV 版	40CD
123C 浪客剑心剧场版	2CD
123D 浪客剑心追忆篇	4CD
123E 浪客剑心未放映之秘藏	1CD
123F 浪客剑心－逆刃刀	2CD
123G 浪客剑心－明治剑客	1CD
123H 浪客剑心珍藏版	3CD
123I 浪客剑心人气排行榜	1CD
123J 浪客剑心四乃森仓紫	1CD
123K 浪客剑心濑田宗次郎	1CD
123L 浪客剑心相乐左之助	1CD
123M 浪客剑心剑技大全	1CD
123N 浪客剑心名胜全集	1CD
123O 浪客剑心星霜篇	1CD
131A 罗德岛战记	6CD
131B 罗德岛战记(英雄骑士)	9CD
134 宫崎峻 MTV	1CD
148A 攻克机动队剧	2CD
148B 攻克机动队 M66	1CD
152A 少女革命 TV	13CD
152B 少女革命剧	2CD
154 天空战记	3CD
158 北斗之拳	2CD
160 强殖装甲	6CD
160A 口袋宠物小精灵 TV 版	15CD
162B 宠物小精逆袭灵	2CD
162C 宠物小精灵爆诞	2CD
162D 皮卡丘的寒假	1CD
162E 皮卡丘与皮卡丘	1CD
162F 皮卡丘体育对抗赛	1CD
162G 皮卡丘结晶塔	2CD
170 铁拳 1＊2	2CD
181 王立宇宙军	2CD
188A 银河英雄新战争序曲	2CD
188B 银河英雄 TV	55CD
188C 银英外传白银之谷	2CD
188D 银英外传黄金之冀	1CD
188E 银英外传螺迷宫	7CD
188F 银英传千亿之星	6CD
188G 银英外传反叛者	2CD
188H 银英战国群雄 TV	18CD
195A 魔法骑士特别版	2CD
195B 魔法骑士 TV	18CD
201A97 拳王攻略	2CD
201B98 拳王攻略	1CD
201C99 拳王攻略	1CD
201D2000 拳王	1CD
201E 新拳王 99	2CD
209A 吸血姬美夕剧	2CD
209B 新吸血美夕 TV 完	9CD
211 铳梦	1CD
212A 侍魂破天降魔之章	1CD
212B 侍魂斩魔传	2CD
223 猫眼	32CD
225A 宇宙骑士 TV	16CD
225B 宇宙骑士 2	3CD
234 真女神转生	2CD
245 幽灵公主	2CD
246A 纯情房东悄房客	9CD
246B 纯情房东悄房客特别版	2CD
500A 圣斗士真红少年	1CD
500B 圣斗士最终战士	1CD
500C 圣斗士黄金苹果	1CD
500D 圣斗士海皇篇	5CD
500E 圣斗士 TV	25CD
500F 圣斗士－BTX	9CD
500G 圣斗士北欧篇	9CD
500H 圣斗士神与神激战	1CD
505A 金田一 TV 版	13CD
505B 金田一歌剧院	2CD
505C 金田一少年杀戮钳碧岛	2CD
505D 金田一人偶世界	5CD
505E 金田一七赖美雪之杀人事件	1CD
505F 金田一神秘马戏团	4CD
505G 学园七个不可思议杀人事件	2CD
506 岁月童画	2CD
507A 卡通 MTV 精选 1	1CD
507B 卡通 MTV 精选 2	1CD
507C 卡通 MTV 精选 3	1CD
507D 卡通 MTV 精选 4	2CD
509A 生化危机 2 攻略	1CD
509B 生化危机 2 真人版	2CD
509C 生化危机 3CG 恐龙危机 CG	1CD
509D 生化危机 3(真人版)	2CD
509E 生化危机 2002 真人版	2CD
513 魔法少年	1CD
520 学园侦探团	16CD
525 听到涛声	1CD
526A 太空战士 8 代 CG	1CD

编号 名称	片数
526B 太空战士 9 代 G	1CD
526C 太空战士八 MTV	1CD
526D 太空战士 10 电影版	2CD
526E 太空战士 10CG	2CD
526F 太空战士 TV	8CD
527 青之六号	4CD
528 五星物语	1CD
529A 樱花之花组	2CD
529B 樱花之花组 OVA	3CD
530 鬼神童子	2CD
532 精灵使	1CD
534 杀人课	2CD
535 彼男彼女的故事	13CD
536 世界末日	2CD
537 饿沙罗鬼	13CD
626A 地狱侦探团(白色猎人)	9CD
626B 白色十字架	2CD
627AD 警察	6CD
628 记忆(大友克洋)	2CD
630 十兵卫	5CD
634 真夜中之侦探	6CD
635A 头文字 DTV	9CD
635B 头文字 DOVA	5CD
635C 头文字 D 剧	2CD
635D 头文字 D 电影版	2CD
636A 倒凶十将传	3CD
636B 倒凶十将传－封魔五行传承	1CD
637 火宵之月	2CD
638 电脑战记	3CD
639A 封神演义	9CD
639B 封神大百科	3CD
642 人鱼之伤	1CD
643 炎之记忆	2CD
647 午夜之眼	2CD
648A 恶男杰特	9CD
648B 恶男杰特剧(天国之门)	2CD
649 黑方武侠	12CD
651A 神秘世界	4CD
651B 异次元世界	6CD
652 钢铁新世纪	4CD
654 新吹波糖危机	7CD
656A 守护月天	11CD
656B 守护月天 OVA	6CD
661A 高智能赛车	2CD
661B 新世纪 GPXII	5CD
663A 最游记(TV)	21CD
663B 最游记剧场版	2CD
663C 最游记 OVA	1CD
664 灵魂力量	9CD
665 超神姬	4CD
666 迷宫物语	1CD
668 课长王子	5CD
670 魔影紫光	2CD
671 妖精战士	9CD
674A 库洛魔发使第一部	14CD
674C 库洛魔法使第二部	12CD
674D 库洛魔法使被封印的卡片	2CD
674E 库洛魔法使延续篇	7CD
974F 新库洛魔法使剧	2CD
678A 花样男子	1CD
678B 流星花园	17CD
679 老人与 Z	2CD
680 机动警察(电)	2CD
681 我是大哥大	7CD
683 神秘机械女神	3CD
684A 足球小将世青篇	5CD
684B 足球小将小学篇	7CD
684C 新足球小将	5CD
684D 足球小将欧洲篇	8CD
684E 足球小将	3CD
686 沙罗曼蛇	2CD
687A 装甲骑兵(OVA)	3CD
687B 装甲骑兵(TV)	18CD
690A 恋爱世纪(剧)	2CD
690B 万有引力 TV	5CD
691 闪电霹雳车	4CD
694 通灵公主	6CD
696 恐怖宠物店	4CD
697A 勇者王	17CD
697B 勇者王剧	2CD
698 武神传说	3CD
699 众神的黄昏	1CD
700 电脑刑事档案	3CD
703 网中之鱼	1CD
704 龙骑士	4CD
705 亚里安	2CD
706 时空传抄	6CD
707 变色龙	3CD
708A 乱马 1/2	2CD
708B 新乱马 OVA	3CD
708C 乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6CD
708D (第二部)	7CD
708E (第三部)	7CD
708F (第四部)	7CD
708G (第五部)	7CD
708H (第六部)	7CD
708I (第七部)	7CD
708J (第八部)	6CD
711A 天空艾斯加科尼(圣天空战记)	13CD
711B 天空艾斯加科尼剧	2CD
712 塞冷前线	1CD
715 快刀乱麻	1CD
717 幽幻怪社	2CD
718 战国魔神	13CD
719 圣露米学院	2CD

编号 名称	片数
720 天使禁猎区	3CD
723 钓鱼武状元	9CD
724 爆笑吸血鬼	3CD
725 奥美帝	2CD
713 刀魂	2CD
728 魔神 B－G－O	6CD
729 星际争霸战	6CD
730 松本零士(宇宙战舰)	6CD
731 女神候补生	9CD
732A 钢铁天使	9CD
732B 钢铁天使(剧)	2CD
732C 钢铁天使久留美式	4CD
732D 钢铁天使零	1CD
735 安琪莉可	1CD
736 伊甸少年	13CD
739 魔法使	3CD
738 默士录	1CD
740 钢铁神兵	7CD
741 飞天红猪侠	2CD
742 神风怪盗	4CD
743 鲁邦暗杀指念	2CD
744 黄金宝贝	3CD
745 黄龙之耳	1CD
746 兽战士女	9CD
538 特搜机动队	3CD
539 冒险少女拉汀亚 TV	13CD
540A GS 美神剧	1CD
540B GS 美神 TV 版	15CD
547A 真三一万能侠	7CD
547B 真三一万能侠	3CD
548A 魔术师奥梵第一部	9CD
548B 魔术师第二部	12CD
549 力古师托宇宙战记	6CD
551 VISTOR(访问者)	3CD
551 EAT MAN(食人、铁男)	6CD
552A 贼王(电影版)	1CD
552B 海贼王	22CD
553 魔装机神	12CD
556 光明战士－阿基拉	2CD
557A 重战机	2CD
557B 重战机 TV 版	18CD
558A 街霸 2 剧	2CD
558B 街霸 V 剧	2CD
558C 街霸(TV)	14CD
558D 街霸 OVA	4CD
559A 棒球英豪－大学物语	2CD
559B 最后冠军	3CD
559C 棒球英豪 TV	50CD
559D 安达充 H2 外传	21CD
559E 安达充漫步青春路	5CD
559F 风之速(安达充)	2CD
562A 福星小子圣水奇缘	2CD
562B 福星小子爱星之恋	2CD
562C 福星小子情侣乐天	2CD
562D 福星小子求你说声我爱你	2CD
562E 福星小子鬼姬传说	2CD
563 绝爱 OVA 版	3CD
565 东京巴比伦	1CD
566 走向心灵	7CD
567 快乐蒸气探团	1CD
568 银河少女警察	6CD
569 铃声 LAIN	5CD
572A 地狱先生 神眉	1CD
572B 地狱先生恐怖新学期	1CD
572C 地狱先生(TV)	16CD
573A 柯南－两大杀人事件	2CD
573B 柯南－引爆摩天楼	2CD
573C 柯南－黑暗组织女子	2CD
573D 柯南－14 番目	2CD
573E 柯南(TV)	14CD
573F 柯南－世纪末魔术师	2CD
573G 柯南－青山岗昌短篇缉	1CD
573H 柯南－意味深长的音乐盒	2CD
573I 柯南 8 代	11CD
573J 柯南毛利小五郎	2CD
573K 柯南第十位乘客	2CD
573L 柯南超级杀人计划	2CD
573M 柯南－阿兰的初步推理	1CD
573N 柯南－黑天使的翅膀	2CD
573O 柯南－本万刑事之恋爱物语	2CD
573P 柯南－瞳孔中的暗杀者	2CD
573Q 柯南－太顺利的推理	1CD
573R 柯南－对怪盗基德(工藤一新)	2CD
573S 柯南 2001 最新 TV 版	10CD
573T 柯南通向天国的倒计时	2CD
573U 柯南特别版－人鱼失踪记	1CD
573V 柯南暗黑组织之杀机	2CD
573W 柯南二十年后的杀机	2CD
573X 柯南月与星与太阳的故事	1CD
573Y 柯南流水亭流出的杀意	1CD
573Z 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1CD
573AA 柯南少年侦探团消失事件	1CD
573AB 柯南名家连续惨死事件	1CD
573AC 柯南暗夜公爵	1CD
573AD 柯南幽灵船	1CD
573AE 柯南外交官杀人事件	1CD
573AF 柯南行动电话杀人事件	1CD
573AG 柯南体育俱乐部杀人事件	1CD
573AH 柯南插画画家杀人事件	1CD
573AI 柯南行动电话杀人事件	1CD
573AJ 柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1CD
573AK 柯南滑雪别墅阴影事件	1CD
573AL 柯南雾天狗传说发生事件	1CD
573AM 柯南当红艺人杀人事件	1CD
573AN 柯南维纳斯之吻	1CD

编号 名称	片数
573AO 柯南鸟取屋之怪解决篇	1CD
575A 星界之纹章	7CD
575B 星界之纹章(特别版)	2CD
575C 星界之战旗	5CD
575D 星界之断章	1CD
575E 星界之战旗 II	5CD
575F 星界之战旗特别版	1CD
578 风之名仗	2CD
580 勇者斗恶龙	10CD
581 破邪大星	3CD
582 南海奇皇	6CD
583 麻木之部屋	2CD
584A 机动战舰	9CD
584B 机动战舰(剧)	2CD
586A 心跳回忆(动画版)	2CD
586B 心跳回忆(真人版)	2CD
588 火魅子传	6CD
593A GTO 动画版	25CD
593B GTO2000 特别版(真人版)	2CD
595 剑风传奇(烙印战士)	13CD
596A 水晶国传说	2CD
596B 水晶国传说 OVA	3CD
599 学校幽灵	6CD
603 烈火之炎	14CD
604 青涩宝贝	12CD
605 枪神	13CD
587 影技	9CD
605 伤追人	5CD
610A 魔法阵都市(TV)	9CD
610B 摩界小分队	1CD
614 课本没教的事	2CD
615 恶魔战士	4CD
616 飞越颠峰	3CD
617A 眼镜蛇(哥布拉)	2CD
617B 哥布拉 TV	11CD
618 七都市物语	1CD
619A 逮捕令 OVA	6CD
619B 新逮捕令	13CD
620 阳光普照	1CD
621 兽兵卫	2CD
752 粼家女孩	6CD
753 翼天使之声	6CD
754 超兽传说	2CD
755A 高立的世界	13CD
755B 高立的世界 2	12CD
756 黄金战士	6CD
757 D4 公主	4CD
759A 机械女神	26CD
759B 机械女神剧	2CD
760 无休战将	6CD
766 苍之流星	3CD
768 幻魔大战	2CD
772 极黑之翼	1CD
773 反黑风暴	2CD
774 伴龙少女	2CD
775 美幸不可思议之国	1CD
778 咒语鬼精灵	1CD
780 雌威队	2CD
781 八云立	2CD
782 虚界之魔兽	5CD
783 午限风情	9CD
784 EXDW 杀手	5CD
788 漫游记	5CD
786 亚历山大战记	7CD
787 银装骑攻队	5CD
788 天使宝贝蛋	9CD
789 超人学园	2CD
790 冷面魅影	5CD
791 依煞	2CD
793 人形草纸	9CD
794 东邪西毒	4CD
797 天国女神	1CD
798 小女孩的玩具	16CD
800 铠传	3CD
661C 新世纪 GPX－ZERO	4CD
661D 新世纪 GPX－SAGA	4CD
661E 高智能方程式最终挑战者	1CD
803 快感指令	15CD
806A 游戏王	13CD
806B 游戏王剧	1CD
810 变形金刚	19CD
813 间之楔	2CD
818 漫画英雄	2CD
809 美少女刑事	2CD
817 犬夜叉	19CD
814 卡片召唤师	5CD
816 中华一番	11CD
819 掌上妖女	5CD
821 人狼	2CD
811 月影兰	7CD
820 上界之子(婆沙罗)	7CD
824 令人战抖的格林童话	1CD
826 电童	5CD
823 学生妹	2CD
827A 蜡笔小新	2CD
827B 新蜡笔小新	2CD
827C 蜡笔小新特别版	1CD
827D 蜡笔小新秋季特别节目	1CD
827E 蜡笔小新跨越地球篇	1CD
827F 蜡笔小新温泉大决战	2CD
829 秘密电影－舞蹈天后	1CD
830A 数码宝贝	1CD
830B 数码宝贝操盘手	1CD
830C 数码宝贝代博落兽的逆袭	1CD
830D 数码宝贝之暗黑斗暴龙	2CD

编号 名称	片数
109 魔法提琴手	9CD
851 猎人 TV	31CD
836 人造人间	6CD
834A 叮猫(太阳王传说)	2CD
834B 太阳王恐龙	2CD
834C 太阳王宇宙开拓史	2CD
834D 太阳王秋季特别节目	2CD
834E 太阳王翼之勇者	2CD
834F 太阳王新学期特别节目	2CD
833 想见到你	1CD
847 反斗小皇子	1CD
837 织田信长(真人版)	2CD
839 超人古加	17CD
838 伙头智多星	12CD
846 终极战区	1CD
840 求恋期	6CD
842 此时此地的我	5CD
843 机器猫	26CD
848 魔法天使	18CD
849 不文明泰山	11CD
855 泪眼煞星	4CD
859 我爱泡影	8CD
852 捍卫者	8CD
864A 碱蛋超人	1CD
864B 碱蛋超人狄格外传	2CD
864C 蒙面超人空蛾(真人)	2CD
865 星际迷航	4CD
862 机动天使	9CD
867 原罪	1CD
869 古墓丽影	2CD
870 永恒传说	5CD
871A 刃牙	9CD
871B 刃牙 I＋II	4CD
872 湘南爆走族	2CD
873 小魔女朵瑞咪	1CD
873 地球少女	3CD
876 乘风少年	2CD
877 黑街二人组	9CD
878 辣妹当家	1CD
879 爆转陀螺	2CD
880 死亡的思考	5CD
881 卡利奥斯托洛城	2CD
882 魔法战士	6CD
883 天才风水师－水铃	2CD
884 手冢治虫特典	1CD
885 欢心	1CD
886 希望之蛋	1CD
887 亚利安第九学园	1CD
888 破邪巨星	3CD
889 妹妹公主	8CD
890 学园战记	3CD
891 金太郎	4CD
892 爱的寄托	2CD
893 欲望	10CD
894 魂狩	2CD
896 恋爱季节	7CD
897 集合之战	5CD
898 魁男孰	1CD
899 X 电车昌险	1CD
900 娱乐金鱼眼	1CD
901 火圣旅团 999	1CD
902 真盖特对新盖特机器人	4CD
903 惑星的诱惑	3CD
904 新白雪姬传说	7CD
905 X 予兆	1CD
906 绿林寮	1CD
907 精灵狩护者 II	4CD
908 超级偶像猫玲当	2CD
909 梦圆	2CD
910 血	2CD
911 狂野的禁区	3CD
912 太阳之船	4CD
913 亚洲龙	2CD
914 FAKE	1CD
915 魔法少女猫	4CD
916 幻影天使	20CD
917 草莓蛋	3CD
918 莎木电影版	2CD
919 动感美少女	1CD
920 无限的昌险	1CD
921 再造人 009	3CD
922 棋魂	5CD
923 通灵童子	4CD
924 学校怪谈	1CD
925 哈雷小子	1CD
926 银河昌险战记	1CD
927 超都雷登	13CD
928 毕其顿的恶魔	2CD
929 幻象战士	7CD
930 千与千寻	2CD
931 飞鹰侠	3CD
932 寄生前夜真人版	2CD
933 超音鼠	1CD
935 吸血鬼猎人 D	2CD
936 大都会	2CD
937 美少女战士 R	3CD
941 超人高斯电影版	2CD
942 电击作战	2CD
943 死神之迷	4CD
944 樱桃小丸子	2CD
945 七濑神探	1CD

日本动画片 DVD(精包装,全彩面,每片 25 元. 邮费 15 元,无论多少)

编号 名称	片数
D001 罗德岛战记 I	2CD
D002 罗德岛战记 II	3CD
D003 天空艾斯嘉科尼 TV 版	3CD
D004 飞越颠峰	1CD
D005 圣斗士星矢剧场版	1CD
D006 魔术士奥芬 I	3CD
D007 魔术士奥芬 II	3CD
D008 魔法骑士 TV 版	6CD
D009 女恶魔人	3CD
D010 新世纪福音战士 TV 版	3CD
D011 不可思议游戏,朱雀篇	3CD
D012 不可思议游戏,青龙篇	3CD
D013 女神候补生	2CD
D014 钢铁天使	3CD
D015 暗黑破坏神	1CD
D016 恶男杰特	3CD
D017 幽游白书 TV	11CD
D018 相聚一刻	10CD
D019 橙路 TV 版	5CD
D020 高达 Z	6CD
D021 烈火之炎	6CD
D022 剑风传奇	3CD
D023 魔剑美神 PARTI	3CD
D024 魔剑美神 NEXT	3CD
D025 魔剑美神 TRY	3CD
D026 纯情房东俏房客 TV 版	3CD
D027 头文字 D 系列	3CD
D028 魔装机神 TV 版	3CD

编号 名称	片数
D029A 高达	5CD
D030 保卫者	1CD
D031 高智能方程式系列	4CD
D032 魔神 B－G－O	2CD
D033 高达 0079－TV 版	5CD
D034 高达 W－TV	5CD
D035 超时空要塞 TV 版	5CD
D036 最游记 TV 版(卷一)	3CD
D037 最洲记 TV 版(卷二)	3CD
D038 妖精战士	3CD
D039 3×3 只眼	2CD
D040 悍卫者	3CD
D041 库洛魔法使 TV 版	8CD
D042 圣斗士星矢黄金十二宫	8CD
D043 圣斗士星矢北欧篇	3CD
D044 宫崎峻系列 16	6CD
D045 犬夜叉(卷一)	3CD
D046 犬夜叉(卷二)	3CD
D047 高达 G－TV 版	5CD
D048 梦幻妖子	3CD
D049 浪客剑心 TV 版(卷一)	4CD
D050 浪客剑心 TV 版(郑二)	4CD
D051 昌险少女娜汀亚 TV 版	5CD
D052 封神演义	3CD
D053 机动战舰 TV 版	3CD
D054 银装骑攻队	3CD
D055 亚基拉特别版	2CD
D056 宇宙骑士 II	1CD

编号 名称	片数
D057 刃牙	3CD
D058 永恒传说	2CD
D059 宇宙骑士 TV 版	3CD
D060 亚基拉	1CD
D061 激情的恋爱	3CD
D062 星界之纹章	3CD
D063 菜菜仔解体	2CD
D064 MS08 小队	3CD
D065 机动战舰 OVA 版	1CD
D066 库洛魔法使电影版	1CD
D067 电脑黑鹰	1CD
D068 逮捕令	2CD
D069 超时空要塞 OVA 版	
D070 街头霸王 ZERO	1CD
D071 午夜之眼	1CD
D072 足球小将欧洲篇	3CD
D073 足球小将剧场版	3CD
D074 他和她的事情	4CD
D075 金田一杀戮之深海	1CD
D076 星界之战旗	3CD
D077 浪客剑心追忆篇	2CD
D078 霸王大系	3CD
D079 老人与 Z	1CD
D080 高达 0083TV 版	3CD
D081 变形金刚电影版	1CD
D082 南海奇皇	6CD
D083 机械人嘉年华	1CD
D084 男儿当入樽(卷一)	4CD

编号 名称	片数
D085 男儿当入样樽(卷二)	3CD
D086 高达 0079 剧场版	3CD
D087 铃音	4CD
D088 游戏王剧场版	1CD
D089 太阳之船	2CD
D090 超时空要塞 PLUS	2CD
D091 超时空要塞 II	2CD
D092 不思议游戏 OVA 版	2CD
D093 银河昌险战记	3CD
D094 大友克洋记忆篇 a	1CD
D095 怪医秦博士 OVA 版	1CD
D096 头文字 D 电影版	1CD
D097 安达充大学篇	1CD
D098 超神姬	1CD
D099 口袋怪物爆诞	1CD
D100 口袋怪物逆袭	1CD
D101 樱通信	3CD
D102 枪神	6CD
D103 电影少女	2CD
D104 DNA	3CD
D105 JOJO 奇妙昌险	2CD
D106 圣斗十星矢海皇篇	3CD
D107 叮当电影版	2CD
D108 高达 G 真人版	1CD
D109 魔法少女	1CD
D110 猎人 TV 版(卷一)	3CD
D111 海贼王(卷一)	3CD
D112 安达充风之速	1CD

编号 名称	片数
D113 机动警察剧志场版	2CD
D114 我的女神 OVA	2CD
D115 圣传	1CD
D116 金田一 OVA 版	1CD
D117 浪客剑心镇魂歌	1CD
D118 纯情房东俏房客总集篇	2CD
D119 机动警察 OVA	2CD
D120 机动天使	3CD
D121 星之海洋	3CD
D122 高达 F91	1CD
D123 欲望	3CD
D124 黑街二人组	3CD
D125 吸血鬼猎人 D	1CD
D126 幽游白书剧场版大全集	3CD
D127 柯南工藤新一	1CD
D128 柯南深入黑暗组织	1CD
D129 柯南 20 年后的杀机	1CD
D130 海贼王发条岛昌险	1CD
D131 银英传剧场版	2CD
D132 北斗之拳	1CD
D133 黄金战士 TV 版	3CD
D134 飞鹰侠	1CD
D135 大友克洋大都会	1CD
D136 美少女战士	3CD
D137 强殖装甲 II	2CD
D138 柯南人鱼失踪记	1CD
D139 通灵一	1CD
D140 游戏王特别版	1CD

编号 名称	片数
D141 高达 X－TV 版	5CD
D142 太空战士 CG 大全集	2CD
D143 新世纪 GPX 赛车－TV 版	5CD
D144 GTO 麻辣教师	5CD
D145 人鱼之伤	2CD
D146 高达 0083 电影版	1CD
D147 日本动画歌集 MTVI－V	5CD
D148 W 高达 TV 版	10CD
D149 X 高达 TV 版	7CD
D150 V 高达 TV 版	8CD
D151 0079 高达 TV 版	8CD
D152 超时空要塞 TV 版	7CD
D153 ZZ 高达 TV 版	8CD
D154 猎人 TV 版(卷二)	3CD
D155 通灵王	1CD
D156 X 战记 TV 版	1CD
D157 柯南通往天国倒计时	1CD
D158 恶男杰特剧场版－天国之门	1CD
D159 守护月天 OVA	1CD
D160 泡泡糖危机 TV 版	3CD
D161 伤追之人	3CD
D162 东映 TV 主题歌	3CD
D163 东映 TV 大全集	3CD
D164 海贼王(卷二)	3CD

本卡通电玩音乐 CD 大集合(全新版,倾情奉献,8 元/片 邮购、请注明编号)

22 幽游白书最强演唱精选集
23 八云立原声集
27 白鲸传说
31 天地无用剧场版原声带
34 梦幻游戏歌曲总回忆录
36 闪电霹雳车性 – SAGA 最强精选集
43 少女革命发生学原声带
45 超时空要塞 15 周年特别单曲组合
48 超时空要塞 – 银河系网络榜音乐精选
54 神剑闯江湖 – 维新志士镇魂歌
55 剑风传奇原声带
56 烈火之炎 – 原声集 VOL. 1
61 机动战士高达 08MS 小队交响组曲
62 学园侦探团演唱精选集
63 新世纪福单战士 – VOX 特别精选集
064 – 065 新世纪福单战士交响乐 DISC 1.2(2CD)
66 魔法骑士 OVA 版原声集
67 魔法骑士演唱会精选集
74 超时空要塞 . 爆火 15 周纪念专辑
75 名侦探柯南超级精选集
76 支配黄昏原声集歌曲集
78 梦幻游戏主题歌曲总集
79 魔神英雄传,主题歌曲总集
80 创龙传主题歌曲总集
81 神剑闯江湖明治剑客浪漫谭
82 成能文化猫娘 – 精选歌曲集
83 逮捕令 – 超级歌曲精选 VOL. 1
84 逮捕令 – 超级歌曲精选 VOL. 2
88 少女革命体内时计都市
90 碧奇魂 谣
91 烈火之炎 – 原声集 VOL. 2
95 魔法公主交响组曲/久石让
96 神剑闯江湖歌曲集 2
92 – 093 机械女神吟咏全集(2CD)
97 少女革命 – 天使创造
98 库洛魔法使原声集
100 碧奇魂音乐篇 VOL. 1
101 安琪可女王之路角色单曲精选全集 1
102 安琪可女王之路角色单曲精选全集 2
103 罗德岛战记 – 英雄骑士传 1
104 中华一番原声集
106 金田 – 少年事件薄角色歌曲完全精选集
107 秋叶原电脑组歌唱集
114 桑岛法子
116 秀逗魔法道士 TRY1
117 秀逗魔法道士 TRY2
118 流星花园
122 罗德岛战记 – 英雄骑士传 VOL. 1
127 罗德岛战记 – 英雄骑士传 VOL. 2
128 – 129 青涩之恋 BGM 金曲集(完全版)(2CD)
131 秀逗魔道士 NEXT /SOUND BIBLE3
132 牛仔巴比(COWBOY BEBUP)
133 牛仔巴比(COWBOY BEBUP)原声集 2
134 机动战士高达 4
135 机动新世纪(高达)X SIDE. 1
138 库洛魔法使原声集 2
140 米仓于寻 Laittee Vaice5 年回顾精选集
141 七龙珠 GT 最新演唱集 LIVE!
142 – 143 青涩之恋歌曲集(2CD)
145 金田一少年的事件 LOVE SONGS
146 邻家女孩
147 机动新世纪 X SIDE. 2
148 机动新世纪 SIDE03
151 库洛魔法使角色歌曲集
156 机动战士高达 – 逆袭
164 机动战士高达 0080 之战争
165 新机战动战士千住明交响组曲第二番
167 玩偶游戏原声集
169 乱马 1/2 精选集电视版主题歌
170 幽游白书主题歌精选集
171 幽游白书歌唱精选集
172 高达 – 机动武斗传 3
173 机动战士/高达 F91 原声集
174 新机动战士 F91 交响诗
175 玩偶游戏 2(原声集声集
176 守护女神月天原声集
177 神剑闯江湖追忆篇
180 超时空要塞 ULTRA FIRE!
181 PSYCHE 高达逆袭之夙
182 福星小子电视版主题歌精选集
184 失落的宇宙原声集 VOL01
185 天使禁猎区
188 玲音 LAIN 原声集 2
189 – 190 新无责任舰长主题歌全集(2CD)
191 COWBOY BETOP(牛仔巴比)原声集
192 相聚一刻主题歌精选集
196 铃声 LAIN 原声集 2
198 失落的宇宙原声集 2
199 失落的宇宙原声集 3
200 少女革命 UTENA
201 机动战士 V 高达 SCORE
202 机动战士 V 高达 SCORE2
203 机动战士 V 高达 SCORE3
204 – 205 机动战士 Z 高达(2CD)
206 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 1
207 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 2
208 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 3
210 新机动战记高达 W OPERATION1
211 新机动战记高达 W OPERATION2
212 新机动战记高达 W OPERATION3
213 新机动战市高达 W OPERATION4
214 新机动战记高达 W OPERATION 2
215 机动战士高达 Z BGM 音乐集 VOL. 1
216 机动战士高达 Z BGM 音乐集 VOL. 2
217 – 218 机动战士高达 Z SPECIAL(2CD)
231 机动战士高达精选集
233 机动战士高达 0083 VOL. 1
234 STARDUST MEMORY VOL. 2
235 – 236 机动战士高达 0083 原声全集(2CD)
237 – 238 高达 20 周年交响音乐会(2CD)
239 伊甸少年原声集 VOL. 1
240 – 241 秀逗魔道士歌唱精选集(2CD)
243 COWBOY BETOP(牛仔巴比)混音集
244 库洛魔法使原声集 3
248 机动战士高达 – 单曲史上超级精选 3
249 机动战士高达 – 单曲史上超级精选 2
251 彼男彼女的事情 ACT 1.0
252 彼男彼女的事情 ACT 2.0
253 TO HEART
259 秀逗魔道士 SPECIAL
260 机动战士高达 – 单曲史上超级精选
262 少女革命剧场版原声集
264 尼罗河女儿 – 王家的纹章/PART. 1
265 彼男彼女的事情 ACT 3.0
266 秀逗魔道士 THE MOTION PLCTURE
268 尼罗河女儿 – 王家的纹章/PART. 2
270 库洛魔法使剧场版原声集
274 机动战舰 . 琉璃(南央美)电子妖精
276 银河战国群雄传 VOL. 1
277 银河战国群雄传 VOL. 2
280 科学小飞侠电视版原声集
281 下级生
286 幽灵公主,宫崎峻电影原声集
287 守护女神月天 VOL. 1 + 2
292 枪神 THE FIRST DONUTS 原声集
293 侍魂 2 – 阿斯拉斩魔传 OVA 原声集
296 星际牛仔 VITAMINLESS(牛仔巴比)
300 水色时代
302 魔装机神精选集 1
308 超时空要塞 7 林明美歌曲集(樱井智演唱)
314 万有引力 X 原声版
319 女神事务所 – 小女神大演唱会
320 数码宝贝歌曲与音乐集 1
322 万有引力 2 原声版
326 库洛魔法使友枝小学合唱部耶圣诞节演奏会
327 – 328 机械女神精选集(SABER MARIONETTE BEST)(2CD)
329 暗之末裔原声集
332 封神演义
333 人形草纸 – 左近原声集
335 星界之纹章原声集
336 久石让精选集
338 魔术师欧菲 REVENGE 原声集
340 猎人 X 猎人原声集 VOL. 1
344 橘子酱男孩歌唱精选集
345 妖精狩猎者 1&2 超级精选歌唱集
347 纯情房东俏房客歌唱原声集
359 六翼天使的呼唤主题歌精选集
363 秋叶原电脑组歌唱集 2
368 玲音 LAIN
369 猎人 X 猎人原声集 2
372 快感指令原声集
373 白色十字架 TV 版原声集
379 海贼王 ONE PIECE 歌唱原声集
383 白色十字架主题歌精选集
384 库洛魔法使原声集 4
386 白色十字架 OVA 原声集
387 万有引力广播局 VOL. 1
388 人形草纸 – 左近原声集 2
389 女神候补生原声集
394 魔术师欧菲 REVENGE PART2 原声集
397 X 战记角色档案原声集
400 快打旋风卡通版原声集
401 卡通主题舞曲 NON – STOP 混音
404 WISH 歌唱原声集
411 头文字 D SONP FILES 1
415 星界之战旗原声集
421 安琪莉可 – 女王之路 VOL. 1
422 安琪莉可 – 女王之路 VOL. 1
426 封神演义
427 海贼王 ONE PIECE 歌唱精选集
429 数宝贝歌唱精选集
433 库洛魔法使 剧场征原声集
434 守护女神月天 – 歌唱精选集 VOL. 1
437 库洛魔法使单曲超特全集
442 人狼 JIN – ROU 原声集
443 ELF 动画歌唱精选集
444 梦幻天女 CELESTIAL 原声集
449 天使禁猎区 OVA 原声集
451 游戏王 – 决斗 1
456 最游记 . 幻想魔传原声集
458 梦幻天女原声集 2
462 相聚一刻 FOREVER REMEX
463 – 464 纯情房东俏房客 – 原声集(2CD)
468 最游记 . 幻想魔传 IMAGE ALBUM VOL. 1
469 樱大战 TV 系列歌曲集
479 数码宝贝 02 角色歌唱精选集
483 PINK PINE2PPLE MEGAHITS
484 库洛魔法使歌唱精选集 2
485 – 486 纯情房东俏房客歌唱全集(2CD)
491 PARAPARA 舞曲精选集 2
493 梦幻天女原声集 3
497 久石让 WORKS. I
499 万有引力歌唱音乐集
502 数码宝贝 02 角色歌唱精选集 2
505 绯色的月原声集
506 蜡笔小新超精选单曲集
507 无敌王觉醒篇原声集
510 头文字 D 剧场版原声集
513 纯情房东俏房客 – 圣诞精选
520 守护女神月天 – 歌唱精选集
523 头文字 D 原声集声集
526 极速战警原声集 VOL. 1
528 头文字 THP MOVIE 原声集
532 最游记 . 幻想魔传 LMAGE ALBUM NOL. 2
540 最游记 . 幻想魔传原声集 VOL. 2
541 犬夜叉音乐篇
808 少女革命 – 绝对进化革命前夜

卡通发烧族:

A002 宫崎骏作品
A022 – 024 浪客剑心 . 明治剑客浪漫谭(3CD)
A032 龙猫(歌英及伴唱集)
A033 宫崎骏作品
A035 心之谷(宫崎峻作品)
A036 风之谷(宫崎峻作品)
A037 萤火虫之之墓(宫崎峻作品)
A038 飞天红猪侠(宫峻作品)
A039 儿时的点点滴滴(宫崎峻作品)
A040 莹火虫之墓(宫崎峻作品)
A041 龙猫(宫崎峻作品)
A042 魔女宅急便(宫崎峻作品)
A043 天空之城(宫崎峻作品)
A044 天空之城(宫崎峻作品)交响篇
A048 红之豚(宫崎峻作品)
A053 – 055 梦幻游戏歌唱全集(3CD)
A056 圣斗士星矢 1997 少年记
A057 圣斗士星矢 1996
A058 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集)
A059 圣斗士星 BOYS BE
A060 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集 2)
A334 纯情房东俏房客(女性角色歌唱精选集)

人系声优系列:

V008 国府田子
V009 – 011 岩男润子东京演唱会实况录音(3CD)
V012 笠原弘子
V015 井上喜久子
V023 米仓干寻
V036 – 037 久川绫 1998(2CD)
V041 – 043 笠原弘子 COLLECTION2(3CD)
V047 新居昭奶
V048 – 050 奥井雅美 V – STT(3CD)
V051 折笠爱
V059 – 060 国府田子 MY BEST FRIEND(2CD)
V062 井上喜久子(二)
V063 久川绫/约束
V081 国府田子 MLARIKW MY BEST FRIEND2
V083 祈笠爱
V089 饭岛真理 GOLD BEST TAKES
V095 笠原弘子 NBO DECADENCE
V098 关智一 NAKED MTND
V101 – 103 久川绫(3CD)
V106 横山智佐 BEST SELECTION
V108 樱井智
V109 桑岛法子 BEST CELECTION
V110 新居昭奶
V113 丹下楼 SUMMER BEST – MARINE
V114 桑岛法子 BEST CELECTION2
V121 新居照奶 . 惰之未来
V122 – 123 惟名林檎虐待(2CD)
V131 坂本真绫
V133 奥井雅美 LI – BOOK 2000
V139 丹下楼 WINTER BEST SPUR
V140 米仓千寻 LTTLE UAICE5 年加顾精选集
V336 久石让精选集
S45 青涩之恋校园歌集

超炫电玩系列:

B006 恶魔城 X(月下夜想曲)
B002 纯爱手札 – 藤崎诗织 . 钢琴精选
B008 纯爱手札 – 钢琴精选 2
B020 机器人大战 F 完结篇黄金歌唱精选集
B025 机器人大战 F 歌曲精选 2
B028 银河之星歌曲集 1
B029 银河之星歌曲集 2 大地之记忆
B048 青涩之恋
B052 梦幻模拟战 V 原声集
B065 恶魔城 – 月下夜想曲
B066 快打旋风 2(歌曲精先集)
B083 玉茧物语
B099 库洛魔法使全集歌唱(4CD)
B100 头文字 D(特别歌集 3)
B101 头文字 D(插曲精选)2CD
B102 头文字 D(1)
B103 头文字 D(2)3CD
B104 机械人大战阿尔法 2 – 大地之章
B131 莎木
B132 藤崎诗织风之扉
B135 机械人大战阿尔法 – 天空之章原声集 1
B146 火魅子传“恋“解
B182 – 183 99 格斗大王原声集
B219 – 222 太空战士七原声集(4CD)
B228 节奏 DJMX2
B240 藤崎诗织
B244 – 245 寄生都市 2(异魔 2)原声集(2CD)
B254 纯爱手杨特别精选歌唱集
B313 节奏 DJ 卡通电影名曲混音集
B328 – 329 热爆劲舞 DDR2000 原声集(2CD)
B337 – 338 女神异闻录 2 罚(2CD)
B339 樱花大战 – 新歌
B348 – 351 太空战士九原声集(4CD)
B355 CAPCOM VS SNK 2000
B358 格斗天王 2000 混声集
B378 – 379 热爆劲舞 DDR 迪士尼名曲混音集(2CD)
B397 梦幻之星(网络版游戏)原声集
B399 樱花大战新歌 2

人气卡电精选:

K20 99 歌曲精选 10
K21 99 歌曲精选 11
K22 99 最新歌曲精选 12
K23 99 最新歌曲精选 13
K24 99 最新歌曲精选 14
K32 2000 最新歌曲精选 8
K33 2000 最新歌曲精选 9
K34 2000 最新歌曲精选 10
K35 2000 最新歌曲精选 11
K36 2000 最新歌曲精选 12
K37 2000 最新歌曲精选 13
K38 2000 最新歌曲精选 14
K39 2000 最新歌曲精选 15
K40 2000 最新歌曲精选 16
K41 2000 最新歌曲精选 41
K44 2001 最新歌曲精选 3

黄金动画系列;

GGG001 超时空要塞 7 – 实况演唱会
GGG012 新世纪福音战士特别纪念版
GGG016 机动战士原声集
GGG028 新世纪福音战士战士剧场版 DEATH
GGG039 电影少女 – 原声集
GGG043 新世纪 EVA 剧场版 – 真心为你
GGG048 新世纪 EVA – RERAIN
GGG052 – 053 新世纪 EVA – 交响乐
GGG077 幽游白书歌唱大集合
GGG148 库洛魔法使主题曲
GGG180 圣斗士 BTX
GA001 灌蓝高手 TV 版歌曲大全集
GA012 超时空要塞加强版原声带 2
GA028 天空战记主题歌精选集
GA038 不思议游戏音曲精选集
GA039 城市猎人精选歌集
GA044 攻克机动队电影原声带
GA046 圣斗星矢精选合集
GA047 银河英雄传说精选合集
GA048 罗德战记精选合集
GA064 新世纪 EVA VOL. 1
GA065 新世纪 EVA VOL. 2
GA071 新世纪 EVA VOL. 3
A&G001 樱花大战 1
A&G037 樱花大战 2
A&G031 太空战士 – 重奏版
SM214 罗德岛战记/唯游诗人记忆
SB026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
TCD68 – 69 机动战士精选集 1 * 2(2CD)
TCD77 – 78 机动战记 W(2CD)

经典游戏音乐:

GM266 太空战士八精选
GM505 太空战士九歌集
GM506 太空战士战略版版
GM511 时空之旅原声 2
GM512 异度装甲原声
GM516 – 517 女神传说原声(2CD)
GM – 518 女神传说混声
GM – 560 – 562 皇家骑士团(3CD)
GM – 563 生化危机维罗尼卡
GM – 564 恶魔城月下夜想曲
GM – 572 寂静领
GM – 573 幻想传说原声
GM – 574 – 576 机器人大战 a(3CD)
GM587 银河之星 2 永远的兰色
GM586 梦幻模拟战 5

游戏资讯

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE



市场快递

天津海虹游戏



邮购汇款地址：天津市 241 邮政信箱 收款人：杨子江 邮编：300020 邮购热线：022 - 27308685
门市地址：天津市和平区兴安路 185 号 电话：022 - 27308685 分店地址：天津市和平区兴安路 134 号 电话：022 - 27304037 e - mail: yzjrpg@ 163. net

邮费：不论品种数量(主机除外)，一次只需 15 元．邮购软件 150 元以上免邮费，混合购买 200 元以上免邮费．全部采用耐压抗震专用邮箱，安全便利．邮购买商品较多者，建议以电话，来信或 e－mail 方式的方式将商品清单寄来．我店提醒各位玩家：请您务必写清详细地址并将邮政编码附在后面，例如：XX 省 XX 县(市) XX 区 XX 街 XX 号(邮编：XXXXXX)，以免耽误您的发货速度，逾期没收到商品的顾客请马上与我店联系．本店开展邮购多年，信誉卓著，商品质量上乘，款到 24 小时发货包您满意．



游戏资讯

主机贩卖区

息消好 凡购买主机者购买其他软件，配件卡带一律 9 折优惠．

主机	价格	邮费
PS2 30000 型(原震动手柄，AV 线，大电源，完美直读)	2600 元	邮费 50 元
NGC(纯黑/蓝色/橙色任选，AV 线，电源，原装手柄，原版生化 1)	2100 元	邮费 40 元
DC 美版(原装手柄，AV 线，大电源 +4m 卡 + 震动包 + 任选 10 游戏)	820 元	邮费 40 元
PS ONE(原装震动，AV 线，电源，记忆卡 + 任选 10 款游戏)	720 元	邮费 40 元
原装 GBA 日产机 6 种颜色任选(送透明套 + 套装卡盒 + 耳机)	540 元	邮费 30 元
八成新 PS 机 7501 型 9002 型(双手柄 + 电源 + 记忆卡 + 任选 10 款游戏)	400 元	邮费 50 元
八成新 GB 厚机/薄机/彩机(各送价值 30 元 GB 卡)	90/180/290 元	邮费 30 元

PS 英文版经典 8 元/张

优质纯黑碟 15 元/张

太空战士 4/5/6
太空战士 7(4CD)
太空战士 8(4CD)
太空战士 9(4CD)
寄生前夜 1(2CD)
寄生前夜 2(2CD)
龙战士 3/4
格兰蒂亚(2CD)
陆行鸟迷宫 2
陆行鸟赛跑
异度装甲(2CD)
浪漫传说 1/2
Beyond the Beyond
阿兰多拉 1/2
银河之星 1(2CD)
银河之星 2(3CD)
武藏传
放浪冒险谭
晶莹之露(A/R)
北欧战神(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团 2
皇家骑士团战略版
星海传说 2(2CD)
寂静岭
GT 赛车 1/2
wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务 3
迷失少年(3CD)
女神异闻录罪
牧场物语
永恒传说(3CD)
宿命传说
恶魔城
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙 7(2CD)
幻想水浒传 1/2
画谜 REBUS
合金装备(2CD)
星海亚传说
Eternal Eyes
恐龙危机 1
生化危机 1(2CD)
生化危机 3
神偷擂台
Thousand Arms 2CD
Vandal Heart 1CD

特价配件区

PS2 原装 8M 记忆卡 205 元
PS2 原装黑色震动手柄 210 元
PS2 组装震动手柄 65 元
PS2 横竖支架 20 元
PS2 原装 FF10 支架 85 元
PS2 DVD 遥控器 55 元
PS2 专用大电源 80 元
PS2 专用 200W 大电源 100 元
PS2 手柄四分插 150 元
DC 原装手柄 85 元
DC 原装震动包 130 元
DC 原装透明记忆卡 120 元
DC VGA - BOX(黑盒) 60 元

DC 组装震动包 30 元
DC 组装手柄 40 元
DC 透明组装手柄 55 元
DC 仿 SS 格斗手柄 40 元
DC 4M 记忆卡 40 元
DC 北通 4M 记忆卡 50 元
DC 原装鼠标 50 元
DC 万用制转 40 元
DC AV 线 12 元
DC S 端子线 15 元
DC RGB 线 25 元
DC 原装日版光枪 80 元
DC 专用大电源 30 元

DC 上网卡 + 盘 100 元
DC 震动方向盘(手刹，踏脚) 260 元
DC 精美背包 35 元
DC 精选盘包 10 元
PS 原装光头 180 元
PS ONE 原装光头 255 元
PS 原装手柄(灰/白) 15 元
PS 组装手柄(灰/白) 6 元
PS 透明连发格斗手柄 15 元
PS 原装震动手柄(灰/白) 85 元
PS 组装震动手柄(灰/白) 30 元
PS 透明格斗震动手柄 45 元
PS 组装记忆卡(灰/白) 10 元

PS 透明记忆卡 12 元
PS 大摇杆 68 元
PS 乞丐卡 30 元
PS 制转 25 元
PS AV 线 8 元
PS S 端子线 10 元
PS 原装 RGB 线 15 元
PS 精选盘包 8 元
PS 对战线 8 元
PS 四分插 50 元
PS/PC 一拖二转接线(长) 15 元
PS ONE 液晶显示屏(5 寸全制) 520 元

PS ONE 液晶屏幕系列包 220 元
PS ONE 金手指 55 元
PS ONE 背包 35 元
PS 北通格斗手柄 15 元
PS 北通透明 IC 记忆卡 25 元
PS 北通 1M 透明 IC 记忆卡 30 元
PS 北通 2M 透明 IC 记忆卡 35 元
PS 北通 4M 透明 IC 记忆卡 50 元
PS 北通铁手枪(黑/银) 95 元
PS 北通四分插 90 元
GBA 放大镜(带灯) 16 元
GBA 高亮度小灯(白色光) 15 元
GBA 可调白光灯(加保护盖) 45 元

GBA 电源 + 充电器 25 元
GBA 汽车电源 + 充电器 65 元
GBA 屏幕保护膜 15 元
GBA 镜面 10 元
GBA 真皮套 27 元
GBA 透明套 10 元
GBA 北通 4M 记忆卡 35 元
GBA 对战线(2 头) 15 元
GBA 对战线(4 头) 25 元
GBA 耳机 + 彩色手链 30 元
GBA 原装小背包 24 元
GBA 迷彩腰包 24 元
GBA 盔甲 20 元
GBA 摇杆 10 元

GBA 精美卡盒(4 个套装) 15 元
GBA 精美卡包 5 元
GBA 北通拉力套(带白光灯) 35 元
GBA 北通 600MA 电源充电器(9hr) 45 元
GBA 北通 1200MA 电源充电器(15hr) 60 元
GBA 北通盔甲 + 保护盖 + 白灯 50 元
GBA 北通伸缩白光灯 18 元
GBA 配件 9 件套装礼盒 98 元
太空十真皮钥匙扣 12 元
太空八(十)羊皮钱包 35 元

太空八(十) + 烟盒 + Ziper 打火机 45 元
太空八项链 15 元
太空十项链 15 元
太空八(十)Ziper 打火机 60 元
太空八情侣表 95 元
太空十情侣表 115 元
太空八单表 60 元
太空十单表 60 元
太空八腰表 60 元
太空十腰表 70 元
太空十手链 25 元
太空十烟灰缸 + 打火机 45 元
燃烧战车 2 烟灰缸打火机 45 元

GB、GBA 卡带

本店卡带均为全新，包装说明书齐全，专人进行 48 小时记忆体检测．您从我店购买的卡带如出现记忆质量问题我公司将免费为您调换．

GBA 卡带

恶魔城中文 69 元
黄金太阳 69 元
皇家骑士团 69 元
格斗王 EX 69 元
机器人大战 A 中文 69 元
铁拳(格斗) 69 元
瓦丽奥 4(过关) 69 元
街霸 2X(格斗) 69 元
游戏王 5(卡片) 69 元
Z. O. E(战略) 69 元
J 联盟足球 2 69 元
信长野望(战略) 69 元
大战略(战略) 69 元
四狂神战记 69 元
光明之魂 69 元

火焰文章封印之剑 69 元
洛克人 EX2(RPG) 69 元
三国志(战略) 69 元
寂静岭(AVG) 85 元
拿破仑(战略) 75 元
哈利波特(AVG) 75 元
实况足球 69 元
魔法假期(动作 RPG) 69 元
索尼克(过关) 69 元
中央大陆战记 69 元
烈火之炎(卡片) 69 元
足球小将 69 元
大盗伍佑卫门 69 元
成龙(过关) 69 元
纯情房东俏房客 89 元
机械化军团(即时战略) 88 元

特鲁尼克冒险 2(RPG) 69 元
罪恶克星 X(格斗) 69 元
龙战士 1(RPG) 69 元
龙战士 2(RPG) 69 元
役满麻雀 69 元
怪物农场 69 元
古惑狼(过关) 69 元
鬼屋 24 小时(AVG) 85 元
钓鱼 75 元
侏罗纪公园(过关) 75 元
游戏王 6(128M) 166 元
快打旋风(过关) 49 元
玛丽奥(过关) 49 元
玛利奥 2(过关) 49 元
GTA 赛车 49 元
大富翁 49 元

炸弹人 49 元
玛丽赛车 49 元
风之少年(过关) 49 元
幻想水浒(卡片) 49 元
F - ZERO 赛车 49 元
玩具兵大战(过关) 49 元
奇奇怪界(过关) 49 元
雷霆战机(TAITO 射击) 49 元
沙罗曼蛇(飞机) 49 元
F - 14(3D 座舱) 49 元
泡泡龙 49 元/钻地小子 2 49 元
西部牛仔(过关射击) 49 元
黄金太阳(英文) 85 元
龙战士 1(英文) 75 元
ADWANCE WAR(英文) 75 元
哈利波特(英文) 85 元

银河之星 69 元
实况足球 WE 75 元
洛克人 ZERO 69 元
头文字 D 78 元
炸弹人 2(红版/兰版) 69 元
实况赛马 69 元/棋魂 75 元
实况棒球 4 78 元
GTA 赛车 2 75 元
柯纳米网球 75 元

GB 卡带

口袋妖怪金(中) 26 元
口袋妖怪银(中) 26 元
口袋妖怪钻石(中) 26 元
口袋妖怪翡翠(中) 26 元
口袋妖怪水晶(中) 26 元

口袋妖怪黄(中) 18 元
口袋妖怪红(中) 18 元
口袋妖怪青(中) 18 元
口袋妖怪绿(中) 18 元
第 2 次机器人大战(中) 22 元
第 3 次机器人大战(中) 22 元
第 5 次机器人大战(中) 22 元
第 6 次机器人大战(中) 22 元
机器人大战 F 完结篇(中) 28 元
SD 高达(中) 28 元
勇者斗恶龙 1 + 2(中) 33 元
勇者斗恶龙 3(中) 45 元
勇者怪兽篇(中) 32 元
撒尔达传说(中) 24 元
撒尔达 - 大地之章(中) 29 元
萨尔达 - 时空之章(中) 29 元

超级玛丽 15 元
玛丽 3(中) 45 元
牧场物语 1(中) 28 元
牧场物语 2(中) 40 元
牧场物语 3(中) 42 元
游戏王 1(中) 32 元
游戏王 3(中) 25 元
97 拳王 24 元
98 拳王 26 元
99 拳王 28 元
拳王 2000 32 元
心跳回忆 - 文艺篇(中) 43 元
心跳回忆 - 体育篇(中) 43 元
三国志(中) 25 元
吞食天地 3(中) 25 元
真女神转生 2(中) 28 元

真女神转生 - 红之书(中) 48 元
真女神转生 - 白之书 36 元
大富翁(中) 20 元
侏罗纪公园(中) 25 元
七龙珠 RPG(中) 22 元
孤岛冒险(中) 28 元
鬼武者(中) 32 元
星海传说 46 元
数码爆龙(中) 24 元
魂斗罗 15 元
实况足球 2001 55 元
洛克人 X 25 元
樱花大战(中文) 65 元
鬼屋魔影中文 55 元
风来的西林 2 46 元
纹章传说(中文) 74 元

卡通游戏音乐大集合，8 元/张．我店面向本地玩友提供 GBA 卡带换卡业务，外地玩友请电询．

001 太空战士 1 + 2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987 - 1994
036 太空战士 1994 - 1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1 + 2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1 - 3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 a 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994 - 2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152 RPG 经典爱之章
153 RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
163 GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
193 新世纪 EVA 特别版
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
216 圣斗士星矢精选合集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声 2CD
250 皇牌空战 4 原声 2CD
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254 D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声
257 龙之力量 2
258 ff others - 7，8 代精华录
259 太空战士 Reborn (Fan Music)
260 太空战士 Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战 2 原声
263 恶魔城 X 混音集
267 星海传说 2 原声(2CD)
268 星海传说 2 混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传 2 原声(4CD)
272 ICO 原声
273 幻想水浒传 2 管弦乐
274 幻想水浒传原声 2CD
275 星海传说 2 交响乐
276 妖精战士原声
277 妖精战士 2 原声
278 妖精战士 3 原声
279 龙战士 1 原声
280 龙战士 2 原声
281 龙战士 3 原声
282 龙战士 3 歌曲集
283 龙战士 4 原声 2CD
284 鬼泣原声
285 FF10 钢琴曲
286 黄金太阳原声
287 黄金太阳重奏
288 前线任务原声
289 前线任务 3 原声
290 格兰迪亚 2DEUS
291 格兰迪亚 2POVO
292 格兰迪亚 X 原声
293 王国之心原声 2CD
294 王国之心歌曲集
295 生化危机 2 原声 2CD
296 生化危机 2 重奏
297 生化危机 2 混音
298 光明 2 古代封印原声
299 永恒阿卡迪亚 2CD
300 WILD ARMS3 原声 4CD
301 异度传说原声 2CD
302 异度传说歌曲集
303 皇牌空战 2 原声
304 纹章传说原声
305 DDR 一代歌曲集
306 DDR2 歌曲集

DC 软件 6 元/张，优质碟，付说明书．优质黑碟 15 元/张．每张碟均经测试，全部现货，无需备选．

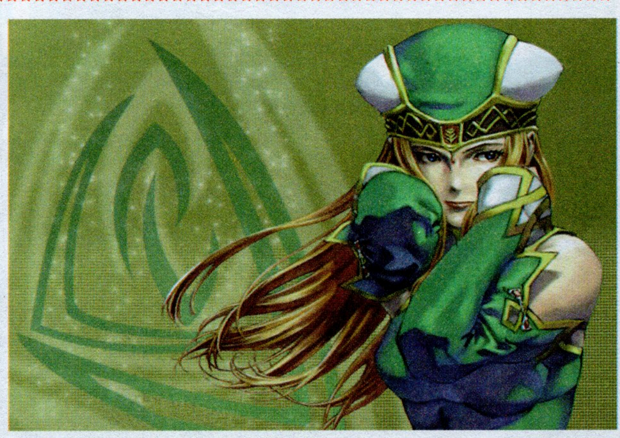
001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉拉力 2
009 樱花大战方块 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012 Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士 soul Reaver
018 式 Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024 Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 快打刑事 2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031 VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 4
033 盗墓者 5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版)；
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1 + 2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利 F355
048 SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 丧尸复仇(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 雷曼 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂槌
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA 出品)
070 私立学院 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073 V 拉力赛车 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE)
076 杀戮夜魔 2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081 SEGA 俄罗斯方块
082 NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089 QUAKE
090 QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 彩虹 6 号 2 代
100 剑风传奇
101 拳王 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警 202(AVG)
105 台球
106 VR 战警 2
107 苍钢之骑兵
108 F1 世界 1
109 F1 世界 2
111 电车 GO2
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA 出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN，RPG)
120 NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼
124 纯情房东侨房客
125 DDR2 代完美版
126 DDR 俱乐部 DC 版
127 七星魔法使徒(FALCOM，RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM，机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133 VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135 JULY 七月(AVG)
136 央华封神(ESP，战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
139 星际斗士 2
140 VR 网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 杀手卫星
144 卡通战士
145 梦幻之星
146 欢乐跳舞
147 铁达魔龙(3D 射击)
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 胜利三旗赛车
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 能量宝石 1
154 能量宝石 2
155 MSR 赛车(SEGA 极品)
156 全日本摔跤
157 JOJO 冒险
158 七之密馆(光荣 AVG)
159 太空怪虫(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4 打)
162 魔域战斧(4 打)
163 街头图鸦(Jet Grind Radio)
164 顽皮小魔星
165 WWF 摔跤擂台大赛
166 罪恶之城 AVG
167 拳击大赛
168 恐怖战士
169 MDK2
170 玩具骑兵(SEGA，射击)
171 坦克和体战
172 古代遗迹之谜(HUDSAN，RPG)
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178 ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星网络版
181 罪恶克星 X
182 月华剑士 2
183 VGA 引导碟 1.2 版
184 DC 超任模拟器 5CD
185 无限回忆(AVG)
186 DC 金手指
187 武装枪骑兵(双人射击)
188 狂野之吻(动作 AVG)
189 三番市赛车
190 迪斯尼 101 斑点狗(过关)
191 青之 6 号(AVG)
192 袋鼠历险记(过关)
195 机甲之翼 2(capcom 飞机，4 打)
196 超级街霸 2x(16 人街霸)
197 格斗之蛇 2
198 sega 经典 12 合 1
199 大众高尔夫球 2
200 我是机器猫
201 商业间谍日版
202 水上摩托艇
203 亚历山大战记(即时战略)
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD)
205 NGP 模拟器
206 滑板冲浪
207 快刀 2(生化式 AVG)
208 人玩鬼(动作 AVG)
209 小鸡快跑
210 黄金国之门 3
211 NBA2K(SEGA)
212 NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野望(2CD)
214 三角洲特种部队
215 最终任务(动作 AVG)
216 二战神鹰(3D 飞机座舱)
217 橄榄球大赛
218 飞空之舞(3D 座舱飞机)
219 噗呦噗呦 4(方块，SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229 CAPCOM 网球
230 SEGA 实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神一朗奋斗记(2CD)
233 DC 任天堂模拟器(2CD)
234 春日翟雨
235 樱花大战 3 完美版(3CD)
236 维罗尼卡完全版(2CD)
237 DC 上网碟 2.0
238 恐龙战士
239 飞空之舞 i(联网版)
240 全日本摔跤 2
241 弹珠台
242 虚幻(主视角 3D 射击)
243 的士速递 2
244 高达 0079 完全版(2CD)
245 世嘉嘉嘉嘉
246 纯情房东俏房客 2
247 病血 illbleed(恐怖 AVG)
248 POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门 4
250 蜘蛛侠(过关)
251 sports jam
252 VCD 播放盘
253 悠久幻想曲 3
254 VR 战警 3 代
255 MP3 播放器 4CD(送近千首歌)
256 疯狂的士 2
257 祈祷之丘
258 赏金猎人沙拉(AVG)
259 高达 ONLINE
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 梦幻之星网络版 2
263 SONIC 大冒险 2
264 SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001(战略)
271 大富翁(4 打，CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273 GP 赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片 RPG)
276 卡片游戏
277 实战老虎机必胜
278 新世纪 EVA E 计划
279 鬼屋魔影 4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 雅达利经典合集
282 全日本摔跤 2
283 火焰圣母(2CD，SLG)
284 反恐怖战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 黄金国之门 6(RPG)
287 温泉 2(大富翁类型)
288 速度之魂(赛车)
289 秘密(AVG)
290 弹子机必胜
291 荣誉勋章 3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士合集(战略)
294 零式枪手 2(双打飞机)
295 莎木 2 完美版(4CD)
296 CAPCOM VS SNK2(格斗)
298 梦幻小骑兵(RPG)
299 饿狼传说(格斗)
301 黑之魂(RPG)
302 重金属(格斗射击)
303 黄金国之门 5
304 东京巴士案内(RAC)
305 侦探绅士
306 V8 赛车 2
307 爆裂无敌(过关)
308 SEGA 网球 2K2
309 NBA2K2
310 SEGA 棒球 2K2
311 ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使(恋爱)
314 SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版(2CD)
320 REZ 解禁(音乐射击)
321 樱花大战麻将
322 樱花大战纸牌
323 青色宝贝(2CD)
324 警察抓小偷
327 街机模拟器(3CD)
328 校园大富翁
329 911 爆炸事件
330 风来西林 2(动作 RPG)
331 SEGA 冠军足球 2K2 日版
332 莎木 2VCD(2CD)
333 美少女梦工厂 2/3 合集
334 炼金术士合集
335 病血中文版(恐怖 AVG)
336 黄金国之门 7(RPG)
337 玩具兵大战(动作 AVG)
338 鬼屋魔影 4(2CD 完美版)
339 飞空之舞 2(3D 座舱飞机)
340 樱花大战 4
341 双重影(AVG)
342 世嘉 24 小时赛车
343DC 版打庇赛马 2
344 蜡笔小新(过关)
345 向北去(恋爱)
346 联邦 vs 自护(2CD)
347 太空 5 频道 2

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

29201000

●请问右侧图片中的角色是哪部作品的女主人公?

1. 北欧女神
2. 最终幻想X
3. 勇者斗恶龙Ⅶ



“挑战极限”栏目是畅捷声讯和《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》联合推出的娱乐声讯热线，我们的宗旨社实现杂志的互动性，提高玩者的参与性，宣传电玩三栖文化。在这里大家不尽可以参加挑战，还可以收听经典的动漫金曲并且能点送给好友，更有机会获得(由《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》提供的奖品，还等什么，心动不如行动，快来参加挑战吧。

按 1 键：有奖竞猜：如果你是一个动画，漫画全面精通或资历较深的老玩家不防选择此键试试您的水平，肯定会有不少的收获。

按 2 键：图片有奖竞猜中奖规则，奖品内容设置。

按 3 键：中奖身份证号码查询，每月月底公布上一期杂志中奖身份证号码，大奖得主就是你！

按 4 键：电玩文化介绍。介绍最新上市的的游戏内容和全面的游戏攻略。

按 5 键：玩家留言信箱，你是游戏高手吗？来这里说说你的特长看看是否更有高手挑战。或者在这里一吐为快，说说你玩游戏的经验，广交天下玩友。如你有二手货信息也可在这里发布。

按 6 键：给杂志编辑留言。做为本杂志的编辑，我们以为玩家提供最新更全面的游戏内容为己任，在工作也有照顾不到的地方，在这里希望关心本杂志的玩家能提出你们的意见和建议，把我们的家园建设的更好。

按 7 键：流行音乐台提醒你！虽然游戏好玩但是也要注意休息。闭上眼睛听听流行音乐，先休息 10 分钟再继续战斗吧。

按 8 键：电话游戏大本营，汇集各种电话游戏，动动你的手指，动动你的脑！这里照样有你喜欢的东东！

按 9 键：韩国酷歌秀！最酷最火暴的韩国音乐频道，让你边听边跳尖尖叫！

新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险





PLAYSTATION

日期	游戏名	厂商	价格	类型
5月16日	足球小将大空翼新的传说序章	KONAMI	5800	SLG
	爆裂足球	TECMO	5800	SPT
	横断美国 ULTRA QUIZ	VICTORY	1800	ETC
	爆炸 2002〈エーマックス〉	TECMO	2400	SPT
5月23日	SIMPLE 1500 SERIES VOL. 94 THE CAMERAMAN	D3 PUBLISHER	1500	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL. 95 THE 飞行机	D3 PUBLISHER	1500	SLG
	SIMPLE 实用 SERIES VOL. 18 汉字 QUIZ	D3 PUBLISHER	1500	ETC
	MAJOR WAVE SERIES ARCADE HIT CRAZY CLIMBER	HAMSTER	1500	ACT
	MAJOR WAVE SERIES AI 将棋 SELECTION	HAMSTER	1500	TAB
2002年	幻想魔传 最游记 ～向着遥远的西方～	J・WING	5800	RPG

PLAYSTATION2

日期	游戏名	厂商	价格	类型
5月16日	实况世界足球 2002	KONAMI/KCEO	6800	SPT
	DDRMAX Dance Dance Revolution 6th MIX	KONAMI	5800	SLG
	FF11	SQUARE	7800	RPG
	BEAT MANIA 打打打！！！	HANSON	3800	ETC
5月23日	NBA 2K2	SEGA	6800	SPT
	F1 2002	EA	6800	RAC
	月之光	TEAM CRAZE	5800	AVG
	E. O. E. －崩坏の前夜－攸	ATLUS	6800	AVG
	RUNABOUT3 neoAGE	CRAZY	6800	RAC
	实名实况赛马 DREAM CLASSIC 2002	BANDAI	6800	SLG
	赤川次郎 月之光	VICTORY	6800	AVG
	戏剧性足球游戏 日本代表选手!	ENIX	6800	SLG
	WARRIORS of Might and Magic	SUCCESS	5800	AVG
5月30日	PROJECT FIFA 世界杯 这样你也是教练	EA	6800	SLG
	迪斯尼 GOLFCAPCOM	T&E	4980	AVG
	此花 2	SUCCESS	3800	AVG
5月	创造我的家	VICTOR	5800	SLG
6月6日	降魔默示录	PCCW JAPAN	6800	ACT
	世界梦幻球星	SQUARE	6800	SPT
6月13日	炼金术士 4	GUST	6800/限定 9800	RPG
	勒芒 24 小时	SEGA	6800	AVG
	降魔默示录～	PCCJ	6800	ACT
6月20日	心跳回忆 Girl's side	KCE东京	6800	SLG
	波波古罗斯物语 初次冒险	SCE	5800/限定 7800	RPG
	波波罗克洛伊斯～冒险的起点～	SCE	6800	RPG
	hack 感染扩大 Vol. 1	BANDAI	3800	AVG
6月27日	闪灵二人组 失落的无限城	KONAMI	6800	RPG
	式神之城	TAITO	5800	SPG
	枪下游魂 3 恐龙危机	CAPCOM	6800	SPG
	我的暑假 2	SCE	5800	AVG
	剑豪 2	元气	6800	ACT
	新 Q 版战车	TAKARA	6800	RAC
6月	同居人・麻美・妻子是女子高中生	DATAM POLYSTAR	6800	AVG
7月4日	寂静岭 2 最期之诗	KONAMI	4800	AVG
	二人的烟火	SCE	5800	AVG
7月11日	幻想水浒传Ⅲ	KONAMI	6800	RPG
7月18日	恐怖惊魂夜 2	CHUNSOFT	6800	AVG
	捉猴记 2	SCE	5800	ACT
	BEAT MANIA ⅡDX 6thNEW SONGS COLLECTION	KONAMI	6800	ETC
	久远の绊～再临诏～	FOG	6800	AVG
7月25日	3D 格斗创作室 2	ENTERBRAIN	7800	SLG
7月	AIR	NEC	7200	AVG
	Ghost Vibration	EIDOS	6800	AVG
	GUNGRAVE	SEGA	未定	STG
	维纳斯计划	NAMCO	未定	RPG
	星之海洋Ⅲ TILL THE END OF TIME	ENIX	未定	RPG
	PROJEOT MINERVA	D3 PUBLISHER	未定	AVG
2002年	jojo 冒险～黄金旋风	CAPCOM	未定	ACT
	赛车之魂	SPIKE	未定	RAC
	影之塔	FROMSOFTWARE	未定	RPG
	封神演义 2	KOEI	6800	RPG
	恐龙危机射击版	CAPCOM	未定	STG
	心跳回忆 Girl's Side	KONAMI	未定	AVG
	航空特技团 4	SEGA	未定	SLG
	混沌时代 2	IDEAFACTORY	6800	RPG
	空中跳跃 4	SEGA－AM2	未定	SLG
	永远的期待	Alchemist	未定	ADV
	恶代官	G・A・E	未定	SLG

DREAMCAST

日期	游戏名	厂商	价格	类型
5月16日	TAKO 之 MARINE	MICRO CABIN	3980	PUZ
5月23日	NBA 2K2	SEGA	4800	SPT
5月下旬	同窗会 2	NEC	6800	ADV
	永远的期待	Alchemist	未定	ADV
6月下旬	水夏～SUIKA	ZEROSYSTER	6800	AVG
7月7日	NBA2K2	SEGA	6800	SPT

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏名	厂商	价格	类型
6月	恶魔城～白夜之协奏曲	KONAMI	5800	ACT
8月	超级机器人大战 R	Banpresto	未定	SLG
2002年	兽人大战	HUDSON	5200	ACT
	月之火	任天堂	未定	SLG
	机器猫	EPOCH	未定	PUZ
	死亡弹珠台	SEGA	未定	TAB
	街霸 ZERO3	CAPCOM	4800	FTG
	俄罗斯方块世界	SUCCESS	3980	PUZ
	神的记述	KONAMI	5800	RPG
	黄金的太阳 失落的时代	任天堂	未定	RPG

X－BOX

日期	游戏名	厂商	价格	类型
2002年	骑师之路	MICROSOFT	未定	RPG
	F1 2002	EASQUARE	6800	AVG
	格斗超人	MICROSOFT	未定	FTG
	终极斗士冠军赛 2	CAPCOM	未定	AVG
	极限追缉	MICROSOFT	未定	ACT
	真女神转生 NINE	ATLUS	未定	网络 RPG
	世嘉 GT2002	SEGA	未定	RAC
	铁骑	CAPCOM	未定	SLG

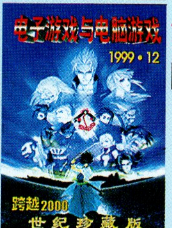
GAMECUBE

日期	游戏名	厂商	价格	类型
5月	星际火狐	NINTENDO	未定	AVG
	2002FIFA 世界杯	EASQUARE	5800	SPT
2002年	生化危机零	CAPCOM	未定	AVG
	赛尔达传说 GC	任天堂	未定	ARPG

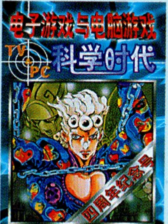
超值珍藏优惠目录



~~原价 15.00~~
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美CG欣赏。



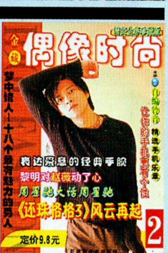
~~原价 7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE制作的"时空之轮"系列第二作"穿越时空"的完全故事攻略等。



~~原价 7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG的世界》等精彩大型GAME专题。



~~原价 9.80~~
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍，大量专题引人入胜，趣味十足。



~~原价 9.80~~
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。



~~原价 7.90~~
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。



~~原价 22.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。



~~原价 25.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
"侍魂"系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

2000年《电子游戏与电脑游戏》3至12期
原价 7.90元　优惠价 **6.00元**

《电子游戏广场》13至29期
邮购价 10.00元

《电子游戏一点通》1至5含别册
邮购价 8.00元

2001年《电子游戏与电脑游戏》1至12期
邮购价 8.00元

2002年《电子游戏与电脑游戏》1至4期
邮购价 8.00元

《电子游戏与电脑游戏》白金收藏版
邮购价 8.00元

《电子游戏与电脑游戏》98合订(上)
原价 28.00元　优惠价 **20.00元**

《电子游戏与电脑游戏》99合订(上)
原价 28.00元　优惠价 **20.00元**

《电子游戏与电脑游戏》2000合订(下)
单册原价 28.00元　优惠价 **22.00元**

《电子游戏广场》合订7至12
原价 29.80元　优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订13至18
原价 29.80元　优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订19至24
原价 29.80元　优惠价 **25.00元**

邮购时请写清地址
邮费每本两元，五本以上免邮费



GAME 特惠天地 PREFERENTIAL

特别声明

由于现在邮局全部改成了电子汇款，所以请广大读者在邮局汇款向本部邮购书籍时，请务必把您的地址写全，并在汇款单的背面附言栏注明您所购何书，以便我们能尽快地把您所购的书寄到您的手中，如方便的话留下电话。

《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场 13	电子游戏广场 21
电子游戏广场 15	电子游戏广场 22
电子游戏广场 16	电子游戏广场 23
电子游戏广场 17	电子游戏广场 24
电子游戏广场 18	电子游戏广场 25
电子游戏广场 19	电子游戏广场 26
电子游戏广场 20	电子游戏广场 27

以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货，每本定价10元，邮费每本2元，6本以上免邮费。

梦幻完全收藏大补贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物"梦幻总动员"的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要，编辑部现紧急加印各5000册，希望过去未能将"梦幻"集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页160/192页，黑白页48/64页。定价各20元整，邮费全免。









WWW.NEWTYPE.COM.CN 鸣谢：北京网易公司

欢迎邮购　邮购地址 / 济南市纬九路邮政投递分局008028信箱
邮政编码 / 250021
咨询电话 / 0531-7902989

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039 /G3　定价:8.60元